

Volume 4 - 1992 Edition 4

La Logithèque Nintendo

Vous trouverez ci-dessous la liste des jeux actuellement disponibles sur votre console Nintendo.



Achetez vos consoles et jeux Nintendo en France pour qu'ils soient compatibles avec le codage de votre téléviseur, qui est en Secam. Assurez-vous que les produits que vous achetez portent le sceau de qualité Nintendo. Tout produit ne portant pas ce sceau peut gravement endommager votre matériel et vous ferait perdre le privilège de la garantie Nintendo.

NES

Série Action

Bad Dudes
Batman
Blue Shadow
Bugs Bunny Birthday Blow Out™
Burai Fighter
Captain Planet
Captain Skyhawk
Crack Out
Donkey Kong Classics™
Double Dragon
Double Dragon II
Double Dragon III
Dragon Ball
Duck Tales™
The Flintstones
Gauntlet II
Gremlins 2
High SpeeciHook
Hunt for Red October
Isolated Warrior
Jackie Chan's Action Kung Fu
Kabuki - Quantum Fighter
Little Nemo - The Dream Master
Low G Man
Mega Man 2
Mega Man 3
New Ghostbusters II
New Zealand Story
Operation Wolf
Power Blade
Rainbow Islands
Rescue Rangers
Rollergames
Shadow Warriors
Simpsons
Snake Rattle N' Roll
Star Wars
Terminator II
Top Gun - The Second Mission
Totally Rad

Série Stratégie

Adventures of Lolo 2
Boulder Dash
Bubble Bobble
Dr. Mario
Godzilla
Kickle Cubicle
Solstice
Tetris

Série Sport

Blades of Steel™
Days of Thunder
Four Player Tennis
Goal
Hyper Soccer
Jack Nicklaus Championship Golf
Kung Fu
Lunar Pool
NES Open Golf Tournament
Punch-Out!!™
Road Fighter
Skate or Die
Ski or Die
Super Off Road
Super Spike V'Ball
Track & Field II
Turbo Racing
World Cup
WWF Challenge

Série Aventure

Adventure Island II
Adventure of Link
Battle of Olympus
Blaster Master
A Boy and His Blob
Chevalier du Zodiaque
Dragon's Lair
Faxanadu™
Legend of Zelda™
Maniac Mansion
Mission Impossible
New Ghostbusters 2
Rad Gravity
Shadowgate
Snake's Revenge
Super Mario Bros.™
Super Mario Bros. 2™
Super Mario Bros. 3™
Swords & Serpents

A Venir

Addams Family
Adventure in the Magic Kingdom
Wizards and Warriors 3

GAME BOY

Adventure Island
The Amazing Spiderman
Balloon Kid™
Batman
Blades of Steel
Boulder Dash
Boxxle
Bubble Bobble
Bubble Ghost
Bugs Bunny Birthday Blowout™
Burai Fighter Deluxe
Burger Time Deluxe
Caesar's Palace
Castlevania
Chase HQ
Choplifter II
Double Dragon
Double Dragon II
Dr. Mario
Duck Tales™
Dynablaster
F-1 Race
Football International
Fortified Zone
Fortress of Fear
Gargoyle's Quest
Gauntlet II
Ghostbusters 2
Golf
Gremlins 2
Hook
Hunt for Red October
Hyper Lode Runner
Kid Icarus
Kung Fu Master
Marble Madness
Mega Man World
Mercenary Force
Metroid II
Motocross Maniacs
Navy Seals
Nemesis
Othello
Pacman
Paperboy
Pinball - Revenge of the Gator
Q*Bert
Radar Mission
The Rescue of Princess Blobette
Robocop
R Type
Side Pocket
The Simpsons
Skate or Die
Sneaky Snakes
Snoopy's Magic Show
Solomon's Club
Super Mario Land™
Super RC Pro-Am
Teenage Mutant Hero Turtles
Tennis™
Terminator II
Trax
WWF Superstars

A Venir

Addams Family
Home Alone
Mickey Mouse™
Shadow Warrior
Teenage Mutant Hero Turtles II
Track Meet

SUPER NINTENDO

F-Zero
Super Tennis
Super R-Type
Super Soccer

A Venir

Addams Family
Castlevania IV
Final Fight
Lemmings
Paperboy 2
Rival Turf
Sim City
Smash TV
Street Fighter 2
Super Adventure Island
Super Probotector
Super Ghouls N Ghosts
TMHT IV
Top Gear
UN Squadron
WWF
Zelda III - A Link to the Past



BP 14,
95311 Cergy Pontoise Cédex, France,
SOS: (16-1) 34.64.77.55
3615 Nintendo



Lettre de Super Mario

Quel magazine! Non seulement nous avons une double dose de Mega Man, mais nous avons également un article important sur la Super Nintendo qui va vous enthousiasmer!

"Mega Man III" est de loin la meilleure version de la série. Il comporte encore plus d'énigmes et d'ennemis super puissants.... de quoi vous battre et vous mettre au défi! Et ce n'est pas tout! Une autre version, entièrement nouvelle, fait son apparition sur le Game Boy™ . Vous y retrouverez tous vos vieux amis et adversaires! Cette version portable de Mega Man va permettre aux fanas de cette console de faire leurs premiers pas dans l'univers de joie et de gaieté de ce super héros mécanique! Croyez-moi, vous ne serez pas déçu!

L'autre bonne nouvelle est que nous avons maintenant TOUTES les informations concernant les performances de la Super Nintendo! Deux pages sont consacrées au fonctionnement de cette console de jeu des temps modernes. Deux autres pages vous donnent un aperçu de **"Super Mario World"** (je n'ai jamais été aussi bien et Luigi n'est pas mal non plus!) ainsi qu'un coup d'oeil furtif sur l'avenir avec des renseignements confidentiels sur nos prochaines nouveautés. Admirez l'exploit: malgré cette actualité très chargée, nous avons réussi à inclure d'innombrables articles sur la NES et le Game Boy™! **"Hook"** est présenté sur les deux consoles, s'avérant aussi irrésistible et magique que le film lui-même! **"Terminator 2"** fait aussi coup double avec une version sur chaque console! Vous retrouverez sur chacune d'elles tout le rythme et l'atmosphère du film.

Pour les fanatiques de sport, citons **"NES Open Tournament Golf"** qui devrait se classer en tête des jeux utilisant les clubs (fer et bois) sans que le fait que j'y tienne la vedette y soit pour grand-chose! C'est vraiment un jeu très complet et, de plus, totalement intuitif même pour les non golfeurs! Dans la même lignée sportive, les fanatiques de Wimbledon pourront jouer au tennis presque "pour de vrai" avec **"Four Player Tennis"** sur la NES, tandis que ceux qui recherchent une petite aventure se réjouiront des derniers titres de la Game Boy™, tels que **"Metroid II"** et **"Kid Icarus"**! Et tout cela n'occupe que la moitié du magazine...!

Nous prenons normalement une pause à cette époque, mais cette année fera exception car le prochain numéro nous réserve encore pas mal de travail! L'été va être chaud mes amis, même si le thermomètre le joue à la baisse! N'hesitez pas à conculter le 3615 code Nintendo pour avoir la liste des points Club sur votre lieu de vacances.

Président: Super Mario. Editeur: Mark Smith. Photographies: Dennis Hemmings. Art: Catalyst Publishing, Nintendo Co., Ltd. Imprimerie: Catalyst Publishing, Angleterre. Bureau d'édition France: Club Nintendo, B.P. 14, 95311 Cergy Pontoise Cédex, Tél:16 (1) 34 64 77 55. Minitel: 3615 code Nintendo. Bureau d'édition Club Nintendo: Belgique Trade Mart BP 271,1020 Bruxelles, Tél: 02/478.92.08



Sommaire

NES Revue de Titres

Game Boy

Trucs et Astuces

Le Coin des Joueurs

Au sujet du Club Nintendo Voir pages centrales

PLUS

UN ARTICLE EXCLUSIF SUR LA SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM®



Entraînement de base

En tant que membre de l'équipe Operation Wolf, vous devez terminer chacune des missions qui vous est assignée, mais il vous faudra vraiment être en alerte car ces terroristes sont des fanatiques.

Vous avez le choix sur la méthode que vous voulez utiliser durant la partie. Vous pouvez soit manoeuvrer le curseur de la ligne de mire avec la manette multidirectionnelle ou bien sortir votre Zapper® et vous frayer un chemin en vous en servant dans les différents niveaux bourrés d'action.

Essayez toujours d'éliminer d'abord les hélicoptères et les tanks, car ils vous feront plus de mal qu'un fantassin. Pour saisir les icônes qui apparaissent à l'écran, il suffit de tirer sur elles; vous serez alors récompensé par plus de munitions ou d'énergie vitale.

Briefing de la Mission

Au fin fond de la jungle Sud Américaine, des troubles se préparent et la confrontation est inévitable lorsque l'équipe d'Operation Wolf y pénètre...

Il y a quelques jours, les terroristes ont livré l'assaut à l'Ambassade américaine et détiennent maintenant en otage les officiels américains dans la chaleur suffocante d'une jungle lointaine. Le gouvernement américain a envoyé ses meilleurs éléments pour localiser le QG des terroristes, libérer ses compatriotes et anéantir l'opération des ravisseurs.





Fard, Fusils et Coeur au ventre

Centre de Communication

Votre première mission est d'infiltrer le quartier général des terroristes et de détruire leur centre de communication, puis de les empêcher d'appeler des renforts et les couper du monde extérieur.

La jungle

Maintenant, vous devez marcher péniblement à travers les broussailles profondes de la jungle. Le danger vous guette pratiquement à chaque buisson! Mais vos efforts seront récompensés car, à la fin, vous obtiendrez des informations vitales concernant l'emplacement du camp de la prison.

Le village

Il est temps de donner du repos à vos hommes, et que trouver de mieux que les huttes du village? Mais avant de pouvoir vous relaxer, vous devez nettoyer la zone des ennemis.

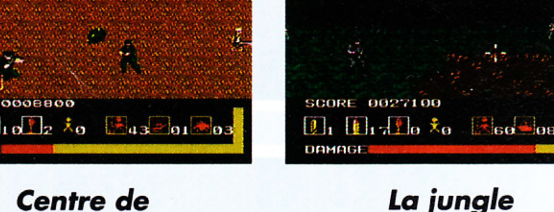
Dépôt de munitions

Après un repos bien gagné, il est temps de retourner au travail. Vous devez prendre de force le dépôt de munitions et faire face à une attaque déterminée. Le succès vous permettra de réapprovisionner votre magasin d'armes en préparation des derniers niveaux.

Cela promet d'être rude mais c'est exactement ce qui vous convient. C'est la raison pour laquelle vous avez été choisi pour ce travail. Le président attend pour vous remercier... si vous réussissez.



Centre de Communication



La jungle





Le village



Dépôt de munitions

CRACKOUT

Evasion sur Selim!

Selim, la planète futuriste, est en grand danger! Après avoir pillé ce monde opulent, les aliens ont attaqué l'ordinateur central provoquant son dérèglement et entamant son processus d'auto-destruction! La seule manière d'annuler le programme consiste à entrer u n code enfoui au coeur des banques de données de la machine. La Patrouille Planétaire vous a dépêché afin que vous preniez le vaisseau perfectionné, le "Red Fighter", et pénétriez dans l'ordinateur pour découvrir ce code de première importance. Une planète tout entière dépend de votre réussite...

Craquez pour Crackout

"Crackout" adopte les principes de base de jeux tels que "Alleyway" mais il va plus loin, et introduit des aspects originaux de natu re à vous déconcerter et vous défier! Le but de chacun des quarante niveaux consiste soit à supprimer tous les blocs soit à détruire les extra-terrestres, ou quelquefois les deux. Vous touchez les cibles en dirigeant la trajectoire d'une super-ball en mouvement c onstant, à l'aide du Red Fighter, situé au bas de votre écran. Toucher certains extra-terrestres qui rodent sur l'écran permet de fa ire tomber l'un des éléments de bonus. Ceux-ci vont des missiles aux super-balls supplémentaires en passant par les machines à arrêt er le temps et les vies de bonus.

Le Konami Man est un élément exceptionnel supplémentaire. Il surgit à divers intervalles durant la partie et s'il touche votre engin, vous êtes téléporté sur le niveau suivant! Cependant, il n'apparait qu'une fois par zone, aussi est-il préférable de ne l'utiliser que sur un niveau particulièrement éprouvant.

Les Zones

Il existe quatre zones en tout et chacune d'elles est composée de dix niveaux. Soyez sur vos gardes et trouvez les lettres qui composent les codes car vous en aurez besoin pour constituer un mot à la fin de la partie.

Zone 1: La Zone Cubique

Entouré de cubes multicolores, vous devez progresser à travers des niveaux relativement faciles au début jusqu'aux dernières étapes dominées par les extra-terrestres. Essayez de n'utiliser le Konami Man qu'au dernier moment: les premières étapes devraient vous permettre de vous constituer un score et une réserve de super-balls.

Zone 2: La Zone Miroir

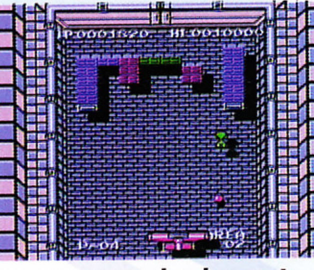
La zone Miroir se reconnaît par ses blocs indestructibles et plus durs. Elle comporte également une nouvelle série d'aliens insaisissables. Ici, les super-balls peuvent ricocher sur les murs ou entrer de force dans des interstices.

Zone 3: la Zone Tube

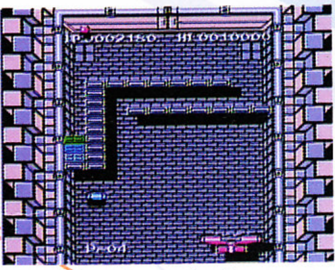
De nouveaux pièges, comme un bloc rétractable indestructible, rendent la vie difficile dans cette zone remplie de tuyaux. Le plus utile est le Powerball (balle de Puissance) qui dégage un maximum de blocs d'un seul tir).

Zone 4: la Zone Finale

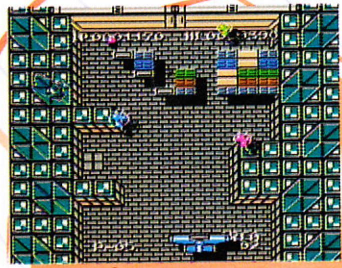
Comme on pouvait s'y attendre, la Zone Finale comprend les jeux de blocs les plus complexes, ceux qui vous lancent les défis les plus importants. Certains extra-terrestres apparaissent, mais il faudra vous donner beaucoup de mal avant de pouvoir les atteindre avec la super-ball!



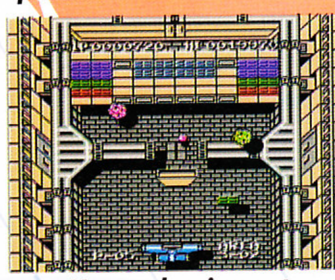
Attrapez les bonus!



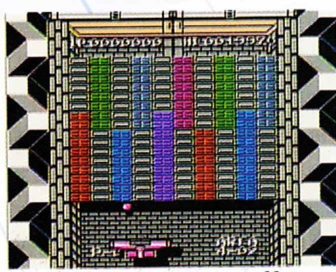
Utilisez les missiles pour faire exploser ces blocs bien protégés.



Les lettres peuvent apparaître dans des salles pleines d'éclats de verre.



Un angle aigu est nécessaire pour dépasser le bloc du centre.



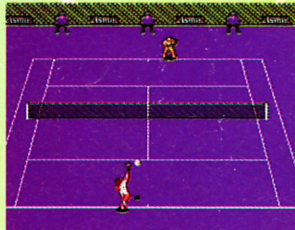
La Zone Finale offre certainement un final grandiose!

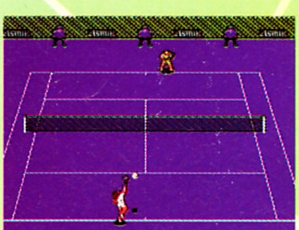
FOUR PLAYERS'

TENNIS

Balle de Match

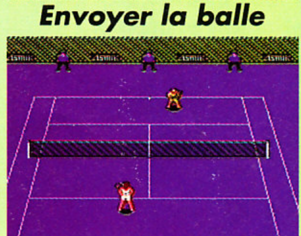
Vous vous préparez à servir. Un grand silence emplit le court central. Vous êtes à deux doigts d'une victoire fantastique. Vous vous êtes battu d'arrache-pied pour remonter un écart de deux sets. Vous avez persévéré et vous n'êtes plus qu'à un point de la réussite finale.



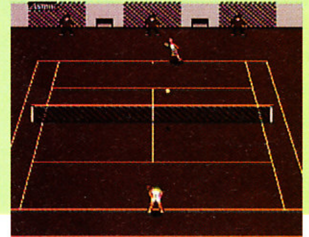


Gagner un match

Envoyer la balle



L'Open d'Asmik



L'Open Français



L'Open US

Wimbledon

Vous envoyez la balle de service au fond du carré de service de votre adversaire. Elle revient vers vous, assez haute pour que vous puissiez smasher et surprendre votre adversaire qui montait au filet... C'est alors que la foule éclate en hourras qui vont crescendo! Ca y est - vous avez réussi - vous êtes le champion! "Four Player Tennis" apporte une action incroyable sur la NES. Cette simulation grandiose devrait séduire tous les amateurs de sport à la recherche de défis.

Importance des Entraînements

Comme pour tous les autres sports, seule la pratique mène à la perfection. Au fur et à mesure, vous maîtriserez les techniques les plus subtiles, et serez capable d'améliorer tous les aspects de votre jeu. Pour chaque match gagné, vous recevez des points de bonus qui vous permettent d'augmenter votre force dans huit catégories.

Chaque joueur possède des aptitudes de base pour le tennis, mais pour concourir au top-niveau, il doit améliorer leurs techniques, et par là-même augmenter leurs chances de gagner le grand chelem! Vous avez également une grande diversité dans le choix des coups (revers, coups droits, smashes à différents degrés de contrôle et d'effet). Faites-en l'expérience et découvrez les coups les plus efficaces!

Sur le circuit des Pros

Maintenant que vous faites partie de l'élite du tennis international, vous allez participer à certains tournois parmi les plus réputés.

L'Open d'Asmik

C'est une nouveauté dans le monde du tennis. Cet Open sera votre première compétition. La surface utilisée est unique en son genre, mais ne vous laissez pas impressionner...

L'Open Français

Il se joue sur terre battue. Beaucoup de joueurs trouvent ce type de surface assez difficile à pratiquer car ils ne peuvent y utiliser toute la gamme de leurs coups. Vous devrez varier votre technique pour vous y adapter.

L'Open US

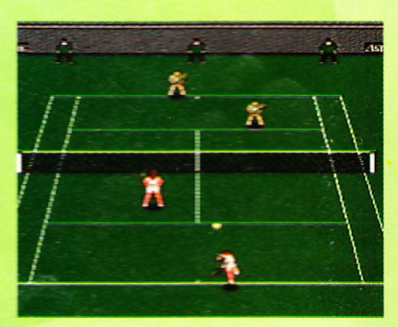
Flushing Meadow, peut-être l'un des courts les plus impressionnants du monde. Si le public est avec vous et que tout va comme vous voulez, vous devriez vous amuser.

Wimbledon

Le rêve de tous les joueurs! A l'historique prestigieux, Wimbledon a été ces dernières années le témoin de confrontations prodigieuses. Son revêtement de gazon, le seul de ce type sur tout le circuit, vous demandera de l'adresse, car la balle s'y déplace plus lentement que sur les autres surfaces.

En toute intimité

En plus de sa grande qualité d'action en tournoi, "Four Player Tennis" vous permet d'affronter un de vos amis sur deux sets, ou encore de participer à un match en double. L'action peut accueillir jusqu'à quatre joueurs grâce au NES Four Score™. Plus votre partenaire et vous-même assimileront les aspects les plus subtils du travail d'équipe, plus les doubles vous permettront d'affiner vos réactions.



Doubles

THE ADVENTURE ISLAND PART II TWO

Sauter sur l'île avec Master Higgins

Si vous êtes en quête de sensations et d'aventure, réservez-vous alors un voyage pour "Adventure Island II": le soleil y brille continuellement et vous êtes certain de bronzer! Mais, il ne s'agit pas de vacances ordinaires: parmi les palmiers et sur les plages de ces îles paradisiaques il y a des dinosaures, des monstres marins et autres créatures irritables qui ne réservent pas aux tourist es un accueil des plus chaleureux!

Master Higgins, le héros de cette aventure, n'est pas un vacancier ordinaire: il est ici pour délivrer la Princesse Tina des mains du méchant Sorcier Guérisseur. Il doit se battre sur les huit îles, chacune présentant de nombreux niveaux, et se débarrasser d'inno mbrables créatures avant de s'engager dans un ultime conflit. Master Higgins est peut-être jeune, mais il a beaucoup de courage, car , comme nous le savons tous, la valeur n'attend pas le nombre des années...!

Guide de Survie pour l'Ile du Désert

Master Higgins risque d'avoir fort à faire s'il veut réussir en toute sécurité, et ce dès le premier niveau. C'est essentiellement un jeu de plate-forme. Vous devez guider Master Higgins à travers les multiples étapes en évitant les ennemis hostiles et en négociant les périls du terrain, tout en gardant un oeil sur les oeufs contenant des bonus et divers éléments.

Les dinosaures amicaux: Il existe quatre catégories de dinosaures qui acceptent que vous les chevauchiez. Ce sont le Camptosaurus Bleu à la queue de fouet), le Camptosaurus Rouge au souffle brûlant, le Elasmosaurus des mers lointaines et enfin le Pteranodon ailé.
Hache de pierre: à lancer sur les divers ennemis pour les "refroidir"!
Skateboard: vous permet de vous déplacer plus vite, mais votre contrôle est limité.
Autres bonus: portez votre attention sur le lait régénérateur d'énergie, les fleurs de bonus et la fille de miel invincible. Et ne mangez pas l'aubergine!

Les îles

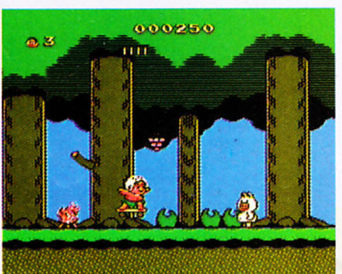
Au total, il y a huit îles à conquérir : voici un aperçu des premières.

Ile aux fougères - Un décor pittoresque de palmiers ouvre l'aventure, avec seulement des escargots, des serpents et des oiseaux à combattre... au début . N'oubliez surtout pas de prendre la hache et le skateboard!

Ile du lac- Vous aurez besoin de faire un plongeon à l'île du lac pour réussir à traverser certaines étapes. Attention aux pointes dissimulées!

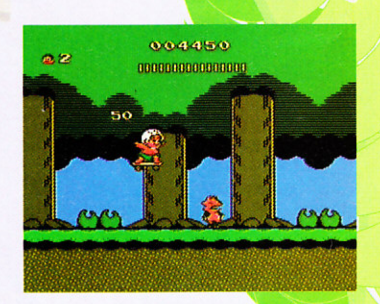
Ile du désert - Plus d'une aventure s'est très mal terminée dans la chaleur insupportable de l'Ile du Désert. Même les noix de coco qui tombent des arbres sont mortelles.







Attention aux rochers roulants lorsque vous entrez dans la caverne!



Faites attention aux loups qui vous poursuivent dans les bois!



Envolez-vous vers les cieux sur le Pteranodan

Le jour où Peter Pan devint adulte...

Le monde éternellement jeune du Pays Imaginaire ne fut plus jamais le même quand que Peter Pan le quitta pour de bon. Jusqu'à présent, le Capitaine Crochet n'a pas oublié le trouble causé par ce départ. Malheureusement, Peter a grandi et ne se souvient plus des jours insouciants qu'il a passés au Pays Imaginaire; il ne peut même plus voler! Pourtant malgré ses réticences, il ferait mieux de commencer à y croire de nouveau car ce ne sont pas seulement ses enfants qui sont en jeu mais la totalité du Pays Imaginaire!



TM

Avec...



Peter Pan - Vous prenez le rôle de Peter Pan tandis qu'il se lance à la recherche de ses enfants capturés, actuellement entre les griffes de l'horrible Capitaine Crochet. Peter ne peut toujours pas voler complètement, mais c'est un héros né et il bondira à travers les différents niveaux; avec un peu d'aide de la part de la fée Clochette, il lui arrive de s'étonner lui-même. Peter est plutôt adroit avec une épée et peut, s'il est mis au pied du mur, vider une querelle avec le meilleur.

La Fée Clochette - On dit que les bonnes choses se présentent sous une petite forme et vous ne pouvez pas obtenir plus petit que cette adorable petite fée. Elle dispose de certains pouvoirs magiques qui peuvent souvent tirer Peter d'une situation difficile. Toutefois, elle ne vous assistera pas durant vos aventures sous-marines, car elle n'a pas envie de mouiller ses ailes!

Rufio - Depuis que Peter Pan a quitté le Pays Imaginaire, Rufio a toujours dirigé les enfants perdus et s'est montré un bon chef. Cependant, maintenant que Peter Pan est de retour, Rufio semble destiné à perdre son commandement. Mais pas avant que Peter n'ait prouvé qu'il est ce qu'il dit être et ne l'ait vaincu dans un duel à l'épée.

Le Capitaine Crochet - Chaque bonne histoire a un méchant, et le Capitaine Crochet en est un fameux! Non content d'avoir les enfants de Peter, il veut maintenant détruire ce dernier ainsi que ses nombreux amis du Pays Imaginaire. Tous les pirates sont fidèles au Capitaine et vous devez leur passer sur le corps avant de pouvoir le rencontrer en personne.

Dés et autres objets

Tout au long de la partie, vous rencontrerez des objets qu'il vous faudra ramasser. Certains sont plus importants que d'autres, mais ils ont tous de la valeur.

POULET/GATEAU/POMME - De petits en-cas qui permettront à Peter de retrouver son énergie.
BILLE - très pratique pour traverser les ponts étoiles...
DE - pour vous faire accompagner de Clochette, vous devez d'abord vous emparer du dé.
DETECTEUR DE METAL - le détecteur de métal vous permet de chercher le trésor caché sur certains niveaux.
ENCLUME - emparez-vous de l'enclume durant les niveaux aquatiques pour vous aider dans votre voyage au fond de la mer.
HUITRE - retirez les perles des coquilles d'huîtres pour terminer les niveaux sous-marins.
COFFRE A TRESOR prenez le coffre à trésor contre 50 ou 100 points



Voyage au Pays Imaginaire

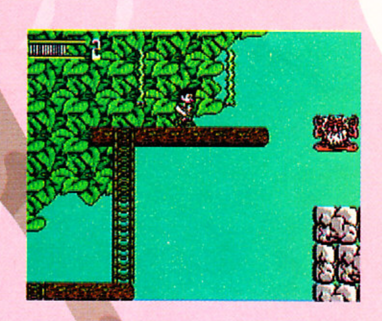
Vous êtes prêt désormais à vous embarquer pour votre voyage long et ardu à travers les nombreux différents défis du Pays Imaginaire. Chacun d'entre eux exige une exploration complète et la collecte des éléments que vous découvrez. Le jeu tout entier est un voyage d'exploration continu bondé de personnages rusés et de terrains ardus.

Par la porte ou par la fenêtre

Tracer votre route à travers le Pays Imaginaire nécessite de l'adresse et du jugement et vous allez vraiment avoir besoin de toute l'aide que vous pouvez obtenir. Et comme ici au Club Nintendo, nous sommes du genre bienveillant et sensible, nous avons dressé une carte des deux premiers niveaux pour vous aider à commencer…

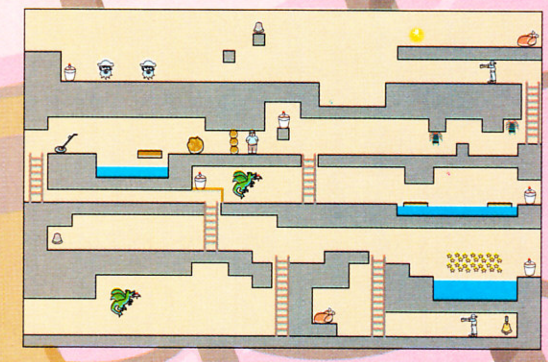
La Forêt des Pirates

Des pirates, des pirates partout, et Clochette est votre seule amie! Cette Forêt représente un départ aventureux pour ce jeu. Elle est bondée de pirates fanfarons et de créatures inamicales. Explorez toutes les zones, réunissez tous les éléments et trouvez la sortie.



La Mine du Fantôme

Ne soyez pas effrayé par les apparitions spectrales qui s'élancent alentour en faisant des bruits stupides! Réunissez autant de vivres que vous pouvez et donnez-les à Thudbutt qui vous aidera! Trouvez le détecteur métallique et découvrez alors les coffres de trésors cachés…

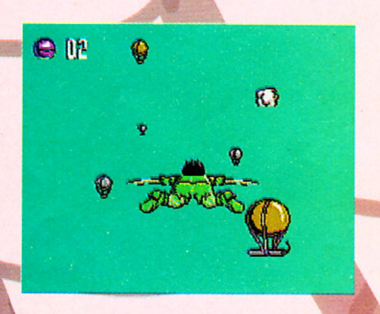


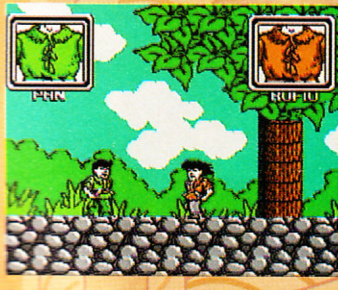
Bon, nous sommes dans les tous débuts de l'aventure et vous avez encore un long chemin à parcourir pour arriver au moment ultime: la rencontre avec le Capitaine Crochet! D'ici là, vous rencontrerez beaucoup de nouvelles aventures qui feront appel à chacun de vos talents.

- **CLÉ**
- **Rocs roulants**
- **Thudbutt**
- **Pirates**
- **Gourou**
- **Pirates fantômes**
- **Dragons lanceurs de flammes**
- **Marin fantôme**
- **Gorilles**
- **Araignées**
- **Tortues**
- **Étoiles**
- **Détecteur de métal**
- **Dé**
- **Clochette**
- **Poulet**
- **Pomme**
- **Gâteau**

Voler

Dans certaines occasions, vous devrez vous envoler vers les cieux pour continuer votre voyage. Le dernier vol de Peter remonte assez loin, aussi pour l'aider, les garçons perdus ont envoyé quelques billes dans le ciel. Collectez-les tandis que vous planez dans l'espace et tout sera parfait, mais faites attention aux bâtons de dynamite et aux nuages orageux: votre vol pourrait se terminer de m anière un peu…. "abrupte"!







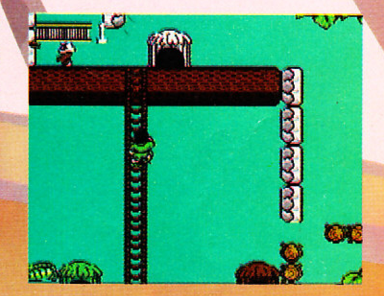
Le combat contre Rufio

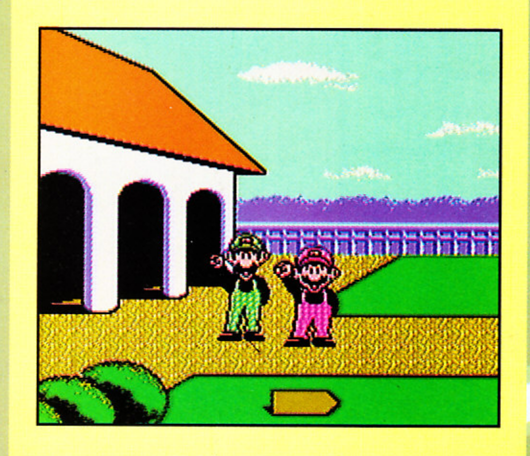
Votre maîtrise de l'épée sera mise à l'épreuve dans un corps à corps avec Rufio. Déplacez-vous rapidement et adroitement tandis que vous utilisez votre épée pour mettre sa veste en pièces avant qu'il ne vous fasse subir le même sort!

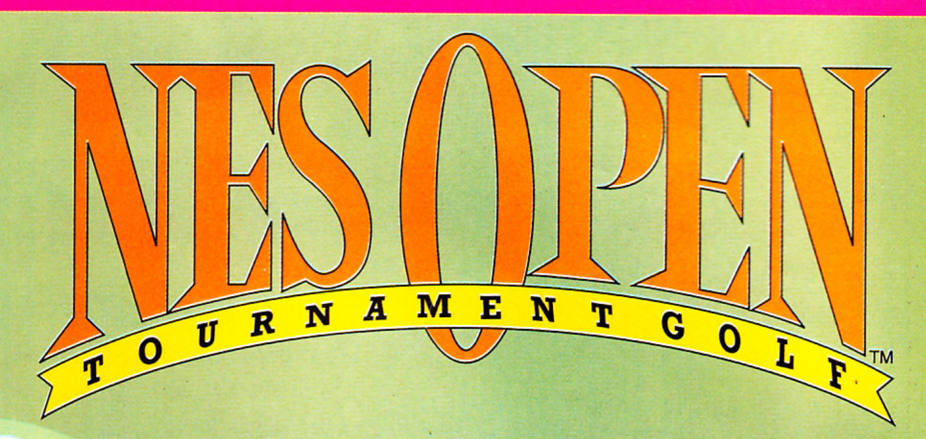
Le reste de l'épreuve



Ce jeu comporte beaucoup d'autres niveaux qui vous verront bondir et escalader des terrains éprouvants. Faites un plongeon dans le Monde Marin et prenez garde de ne pas tomber sur les terrains gelés et glissants des Pics Neigeux. A partir de la Tombe du Pirate jusqu'à l'abri du Capitaine Crochet, vous n'avez pas vraiment de temps à perdre si vous voulez débarrasser le Pays Imaginaire du Capitaine Crochet et de ses desseins diaboliques!







Vous êtes-vous jamais demandé ce que Mario et Luigi font de leurs jours de congé? Avez-vous jamais pensé à la manière dont ils passaient leur temps libre? Et bien vous serez peut-être surpris de savoir qu'à la première occasion, ils s'emparent de leurs clubs et se rendent au Nintendo Club House pour effectuer rapidement un parcours de golf. Mais oui, Super Mario Bros n'aime rien de mieux qu'un bon parcours de golf, et vous pouvez désormais le rejoindre au point de départ...

Dans le Pavillon

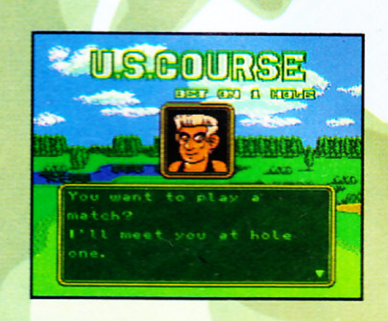
"NES Open Golf Tournament" est un paradis pour les golfeurs. Ce jeu comporte des tonnes d'options différentes et de parcours tous plus fantastiques les uns que les autres. En plus de cela, le jeu mémorise vos statistiques, additionne vos récompenses, vous permet de vous entraîner sur les trous de votre choix, et tient aussi un enregistrement de tous vos meilleurs coups, tels que les "trous en un", les "albatros" (trous réussis en trois coups de moins que le par) et les "eagles" (trous réussis en deux coups de moins que le par). En un mot, les parties sont aussi réalistes qu'il est possible!.

Imaginez un simple parcours effectué en compagnie de votre meilleur ami, ou bien une compétition en 18 ou 36 trous sur l'un de ces trois terrains... Peut-être êtes-vous un peu spéculateur et préférez-vous voir rapidement fructifier le montant de votre enjeu, auquel cas vous feriez mieux de parier sur un trou. Cependant, la plus grande récompense en espèces sonnantes et trébuchantes est donnée pour une première place dans un tournoi sur trente six trous; peut-être serez-vous le premier à obtenir un million!

Le tour du monde en 54 trous

Vous pouvez choisir parmi trois terrains. Chacun présente ses propres particularités, ses propres risques... et ses propres casse-tête. Voyons ensemble ces beaux gazons...

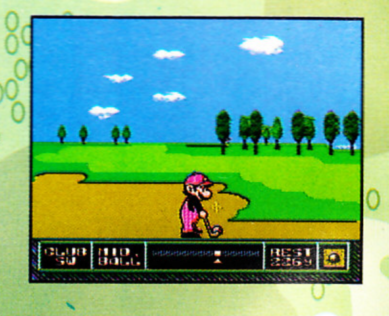






Le parcours anglais - 7049 Yards. Par 72.

On dit que les bottes en caoutchouc sont recommandées pour faire le départ sur un terrain anglais. Il existe de nombreux obstacles aquatiques et une bonne proportion du cauchemar de tous les golfeurs.... les bunkers! Vous pouvez trouver aussi que dans le climat tempéré du Royaume Uni, la vitesse du vent est légèrement supérieure à celle des deux autres terrains.



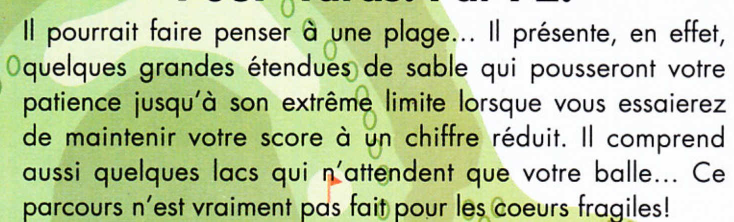


Le parcours américain - 7102 Yards. Par 72.

Le terrain américain, probablement plus adapté aux débutants, est un peu plus direct que les autres mais nullement facile. Il vous faudra négocier quelques très longs trous. En fait le trou 12 est le plus long du circuit: 642 Yards!

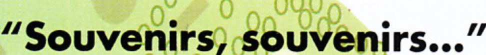


Le parcours japonais - 7037 Yards. Par 72.





Il pourrait faire penser à une plage... Il présente, en effet, quelques grandes étendues de sable qui pousseront votre patience jusqu'à son extrême limite lorsque vous essaierez de maintenir votre score à un chiffre réduit. Il comprend aussi quelques lacs qui n'attendent que votre balle... Ce parcours n'est vraiment pas fait pour les coeurs fragiles!



"Souvenirs, souvenirs..."

Comme il est agréable, pour n'importe quel sport, de disposer d'un enregistrement de ses meilleurs exploits, "NES Open Golf Tournament" garde en mémoire vos meilleurs coups. Vous pouvez ainsi les revoir immédiatement pour impressionner vos amis ou bien vous féliciter vous-même! Par ailleurs, si durant la partie vous jouez le coup d'approche, l'écran affiche une vue rapprochée de votre balle au moment où elle entre dans le trou ou bien... passe juste à côté!

Lorsque vous êtes en difficulté, vous pouvez vérifier votre position. Elle vous donne toujours une bonne indication sur le club à employer. Le jeu vous donne tant de possibilités que le seul effet que vous n'obtenez pas est la sensation du vent dans vos cheveux, mais vous pouvez toujours investir dans l'achat d'un ventilateur!

De l'argent à la Banque



Il y a quelques très beaux prix à gagner au golf et ce jeu ne fait pas exception: des sommes d'argent importantes sont à saisir. En plus des prix que vous pouvez gagner durant les tournois ou en pariant trou par trou, vous aurez aussi la possibilité d'obtenir quelques bonus lucratifs. Sur chaque circuit, un trou sera choisi pour le plus long drive et le coup le plus rapproché du drapeau. Si vous réussissez, vous serez déclaré vainqueur et il vous sera demandé de choisir l'un des trois drapeaux, mais lequel rapporte le plus?

Lorsque vous avez obtenu de l'argent, rendez visite à Guy The Gorilla qui le mettra à la banque pour vous et vous donnera une idée de la progression de vos biens.

En route vers le Tee

Maintenant il est temps de commencer! Rendons-nous ensemble sur le terrain anglais pour effectuer les premiers trous. Nous en profiterons pour vous donner quelques bons conseils....

1

Trou 1: Par 4: 418 Yards

Ce premier trou est un long par 4 qui exige un coup de départ très fort et très précis. Frappez votre coup initial de la droite vers la gauche (l'idéal pour vous est d'arriver sur le fairway, juste devant le bunker du milieu, en vous laissant un second coup suffisamment direct). Avec un bon second coup précis, vous pouvez même envisager de réussir un birdie.



2

Trou 2: Par 4: 393 Yards

Oh, comme c'est difficile! Ce trou peut en fait être approché de deux manières différentes. Avec un coup direct vers la gauche, vous pouvez atteindre ce coin du fairway, vous laissant un coup d'approche assez court. Ou bien, vous pouvez monter vers le fairway à droite mais vous devrez vous tenir très près du côté gauche, et les arbres pourront vous causer quelques problèmes. Quoique vous décidiez de faire, évitez de dépasser les limites du green, car un bunker assez important se cache derrière.



3

Trou 3: Par 5: 550 Yards.



Pour un Par 5, c'est un trou assez court. Vous avez une bonne chance de le réussir en un ou deux coups! Vous devez d'abord vous dégager des arbres devant le tee. Frappez votre coup de départ bien fort et légèrement vers la gauche. Si vous évitez les arbres et touchez le fairway, vous aurez un second coup assez direct et une chance de réussir un birdie ou même mieux!





Il avait dit qu'il reviendrait et avant que vous ayez eu le temps de dire "ouf", Cyberdyne Systems Terminator, ce sympathique héros du futur est de retour! Il tient la vedette de cette adaptation du film au giga-budget qui remporta un énorme succès dans les salles du monde entier. Le jeu n'a rien à envier au film, et il se pourrait bien que l'histoire se répète.... Votre mission consiste à libérer le jeune John Connor de ses ennemis du futur. Le monde ne le sait pas encore mais il dépend de vous... c'est le Jour du Jugement.

C'est la vie ... Bébé!

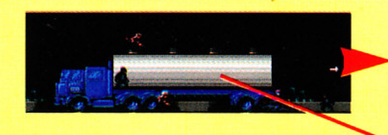
T800 doit protéger John Connor à tout prix et cela signifie qu'il doit se mettre dans des situations embarrassantes et combattre un certain nombre d'imbéciles qui tentent de lui barrer le chemin. Cependant c'est un gaillard robuste auquel le concept de la peur est complètement étranger. Ce ne sont pas quelques simples mortels qui vont l'effrayer... mais les choses ne sont pas les mêmes lorsque s'approche T1000.... Cela promet d'être une confrontation épique...

Techniques de combat

Le T800 est plutôt adroit et sur le premier niveau il lui est demandé de se bagarrer dans une lutte qui tient de la folie. Des gars armés de barres de fer et des brutes hyper musclées lui rentrent dedans. Une fois qu'il sera venu à bout de ses adversaires particulièrement vicieux, il devra se mesurer à un gars énorme... A suivre!







Ne vous laissez pas plaquer par les motards

Ces gars sont rapides

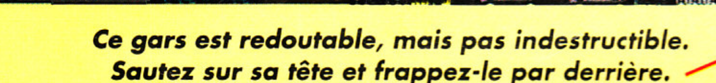
Occupez-vous d'abord de ces deux roues

Est-ce loyal? Dix gars vont sauter sur vous ici; essayez de vous accroupir et de frapper avec vos poings.

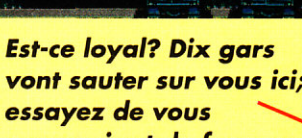
En route pour le café.

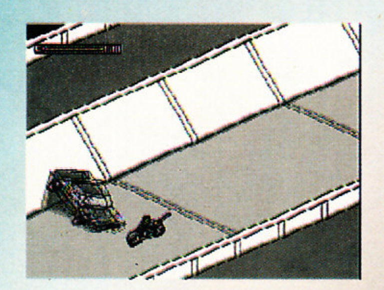
Pas de temps pour regarder le menu!

Regardez... derrière le bar!



Ce gars est redoutable, mais pas indestructible. Sautez sur sa tête et frappez-le par derrière.





L'appel du devoir.

Le niveau Un est simplement un avant goût de la suite et toute une série de niveaux vous attendent qui se calquent sur l'intrigue du film. Pilotez votre nouvelle moto. Traversez les égouts des eaux pluviales, en utilisant le révolver pour vous frayer un chemin à travers les labyrinthes... Oh, à propos, T1000 fonce sur vous dans un camion! Libérez Sarah Connor de l'hôpital où elle est gardée, avant que T1000 ne réapparaisse... C'est alors le grand départ pour le building du Cyberdyne Systems Headquarters... Vous allez pouvoir faire le ménage!

Où que vous alliez, vous serez constamment poursuivi par T1000 et finalement... vous le rencontrerez!

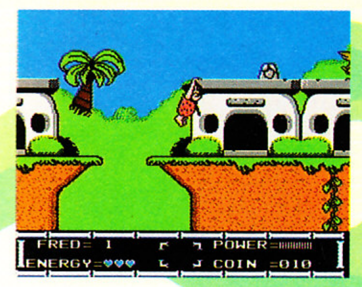
THE FLINTSTONES®

The Rescue of Dino & Hoppy

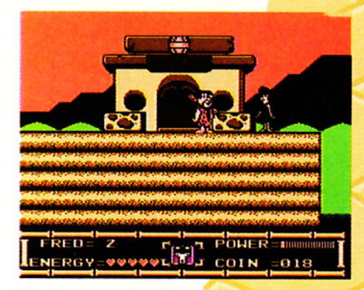
Yabba Dabba Doo!!

Les Flintstones arrivent! La sauvagerie de l'âge de pierre s'allie à la folie de l'âge de l'espace pour offrir un jeu débordant d'humour. Vous retrouverez le type de comique qui a rendu le dessin animé si populaire! Cette version NES vous fait chausser les souliers de Fred Flintstone. Vous devrez le guider à travers Bedrock et les villes environnantes et le suivre jusqu'au 30 ème siècle, où il s'aventure pour sauver ses amis, Dino et Hoppy, des griffes d'un savant téléporté dans le futur!

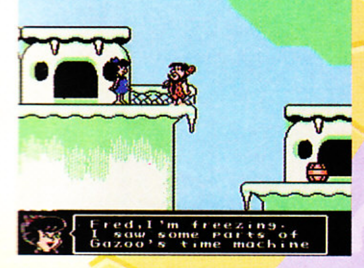
Rencontrez Les Flintstones!



Fred- Malgré sa structure, Fred est un gars plutôt agile et il peut s'accrocher au bord des plates-formes avant de s'y hisser. Il peut aussi utiliser diverses armes telles que les haches de silex, les frondes et les massues pour se débarrasser des nuisances préhistoriques.



Wilma - La femme de Fred... son souffre-douleur depuis la nuit des temps. Parlez-lui gentiment et il se peut qu'elle se joigne à vous!



Barney et Betty - Ce sont les voisins de Fred... ils peuvent donner des conseils amicaux.



La Province Préhistorique

Sept niveaux périlleux attendent Fred. Ils sont tous bondés de monstres affamés, de criminels de l'âge de pierre, de paysages dangereux et de gardiens gigantesques! Chaque fois que Fred termine une étape, son ami du futur, Gazoon, reconstruit une partie de la machine à remonter le temps. Lorsque celle-ci est terminée, les Flintstones peuvent filer vers le 30 ème siècle pour livrer leur ultime combat!

Bedrock

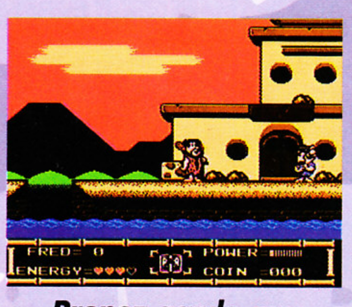
Des monstres marins aux doigts palmés et au souffle brûlant habitent Bedrock, la ville qui semble endormie... Faites attention lorsque vous traversez le pont fossilisé!



Accrochez-vous bien!

Reefrock

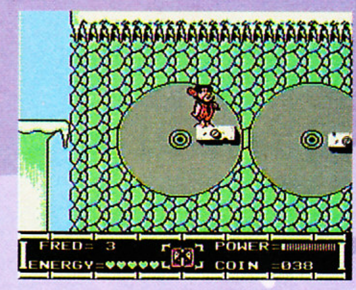
Un voisinage vraiment rude et hostile! Faites attention lorsque vous sautez à travers les égouts préhistoriques!



Prenez garde aux criminels sournois!

La Cité de Glace

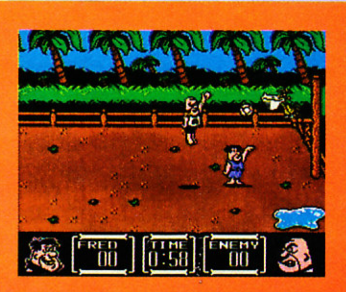
Voici que Fred doit s'acclimater à des températures polaires... Il avait bien besoin de cette difficulté supplémentaire, avec tous les pièges plus ignobles les uns que les autres qui l'attendent déjà!



Ne sautez pas près des pointes!

Au-delà de Bedrock

D'autres niveaux vous attendent après la Cité de Glace, parmi lesquels une jungle infestée de monstres, des cavernes pleines de lave et des mers remplies de dangers. Chacun de ces niveaux s'avère amusant et plein de défis. Ils offrent tous à votre sagacité des particularités bien spéciales et souvent passionnantes...! Arrêtez-vous pour un tête à tête dans l'une des résidences et vous gagnerez un super bonus! Ceux-ci vous permettent de SAUTER (jump), PLONGER (dive), et VOLER (fly); ils sont indispensables si vous désirez réussir!

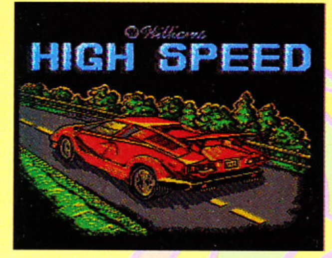


Jouer en tête à tête



High Speed: Découvrez Flipper!

"Pinbot" a prouvé que le flipper avait sa place parmi les jeux vidéo, en offrant une action rapide et très intuitive. "High Speed" est le second de cette série! Vous y retrouverez les plateaux les plus connus et les plus appréciés! Ce jeu réussit le tour de force d'être encore meilleur que son prédécesseur! En effet, il allie sensations et haute technologie. Vous retrouvez tout le plaisir, amplifié par les possibilités techniques de votre Nintendo Entertainment System™!



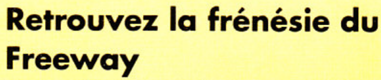


Le plateau de High Speed

Le plateau coloré de "High Speed" regorge de bumpers, de bonus et de dangers. Il recèle certainement beaucoup plus qu'il n'y paraît au premier coup d'oeil, sans compter les innombrables bonus à découvrir...

Voyants

Changez les couleurs des 3 voyants en les faisant passer du vert à l'ambre puis au rouge avant de tirer sur la rampe pour commencer une chasse policière. Lancez de nouveau la bille sur la rampe et laissez-vous emporter par l'action.... Vous pouvez avoir jusqu'à trois billes ensemble sur le plateau!



Retrouvez la frénésie du Freeway

Tirez le long des autoroutes de Santa Monica ou de Bay Shore... et gagnez beaucoup de points!

Les dangers et les bumpers

Votre bille voyage sur de nombreuses rampes, tandis que les bumpers clignotants l'envoient voler au loin, augmentant ainsi votre score. Frapper certaines cibles dans une certaine séquence peut s'avérer très bénéfique!

Les flippers

Le défilement du jeu vous permet de toujours garder un oeil sur les flippers!



Aléas des jeux vidéo

Même les extra-terrestres sont présents: ils menacent de prendre votre bille et de ne jamais vous la rendre! Certains peuvent tenter d'éliminer l'un de vos flippers, aussi assurez-vous de diriger la bille là où il faut s'ils arrivent sur votre écran! Si, par étourderie, vous laissez l'extra-terrestre s'emparer de la bille, secouez rapidement le tableau au moyen des boutons de la manette de jeu, mais faites attention à ne pas faire tilt!





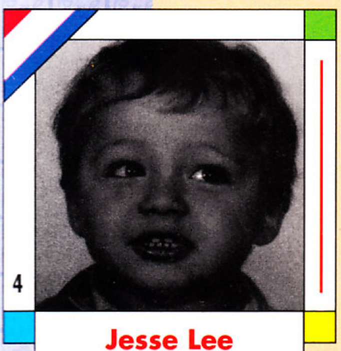
Les bonus

Deux types de symboles conduisent aux étapes de bonus. Collectez trois hélicoptères pour effectuer une COMPETITION (RACE) dans le crissement des pneus ou emparez-vous de trois SAFES pour passer sur le jeu plus maîtrisé de PACHINKO. Terminez ces étapes de bonus pour accumuler vraiment des points et avoir la chance d'obtenir une partie supplémentaire ou des fonctions spéciales, telles que le kickback (effet boomerang).





Jeux préférés: Super Mario Land, Paperboy, Balloon Kid.
Meilleurs Scores: Avoir fini Super Mario Land en 3 jours, Double Dragon en 2 jours.
Centre d'intérêts: Jouer sur la NES, au football et au tennis.
Ambition: Concevoir une console de jeu vidéo portable aussi excellente que le Game Boy™!



Jeux préférés: Rescue Rangers
Meilleurs Scores: Avoir terminé Rescue Rangers en une semaine.
Centre d'intérêts: Jouer sur la NES. Me battre et manger du chocolat!
Ambition: Aller à Marioland



Jeux préférés: SMB 3, Bayou Billy et Mission Impossible
Meilleurs Scores: J'ai fini Duck Tales™ en deux jours et Gremlins 2 en cinq.
Centre d'intérêts: Jouer avec la NES et au basket ball.
Ambitions: Terminer SMB 3 et Mission Impossible.



Jeux préférés: Soccer, Turtles.
Meilleurs Scores: Avoir terminé Super Mario en une semaine, Duck Tales™ en 2 jours.
Centre d'intérêts: Jouer sur la NES, jouer au football.
Ambition: Devenir un joueur de football célèbre!



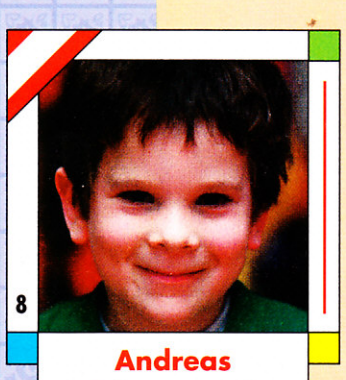
Jeux préférés: Kung Fu Master, Super Mario Land, Castlevania.
Meilleurs Scores: Avoir terminé Kung Fu Master.
Centre d'intérêts: Jouer sur le Game Boy™, jouer au football.
Ambition: Posséder tous les jeux Game Boy™



Jeux préférés: Tous les jeux de Super Mario, Duck Tales™.
Meilleurs Scores: J'ai terminé SMB en une demi-heure et Duck Tales™ en 2 jours.
Centre d'intérêts: Ma fille âgée de quatre mois, et la plongée sous-marine.
Ambition: Terminer tous les jeux NES et aller plonger dans la Mer Rouge.



Meilleurs Scores: Avoir terminé SMB 1 et 2, Mega Man 1 et 2, Zelda 1 et 2.
Centre d'intérêts: Jouer à la NES, regarder la TV, nager et écrire des lettres à Nintendo.
Ambition: Travailler pour Nintendo.



Meilleurs Scores: Avoir terminé Zelda 1 et Double Dragon 2.
Centre d'intérêts: Jouer à la NES, nager.
Ambitions: Travailler pour Nintendo.

Si vous désirez que votre profil apparaisse dans le plus grand magazine du monde, sortez votre bloc-notes et commencez à écrire! En plus de vos nom, prénom et âge, n'oubliez pas de mentionner votre adresse, vos trois jeux préférés, vos deux meilleurs scores, vos centres d'intérêts et vos ambitions. Personnalisez votre profil, mettez-y un soupçon d'humour... mais faites vite! Si vous nous écrivez rapidement, vous aurez plus de chances d'être choisi (il faut que les scores soient bons aussi!)



Le Retour du Super Héros!

Cela peut-il être vrai? Est-il possible que le Docteur Wily ait vraiment rejoint les forces du bien? Il semblerait qu'il en soit ainsi. Le docteur Wily a fait équipe avec le docteur Light et Mega Man pour créer un Robot Gardien de la Paix. Les fragments de cet androïde sont éparpillés à travers 8 mondes d'exploitations minières hostiles. Mega Man doit les parcourir afin de les rendre amicaux et préparer les recherches des deux docteurs. De manière étrange, chaque monde comporte un Maître Robot tout à fait similaire dans ses manières aux androïdes que le Dr. Wily créait il n'y a pas encore si longtemps... Comme il est maintenant du côté du bien, il ne peut pas vraiment faire beaucoup de dommages, n'est-ce pas...?



Un Mega Man et son chien

Mega Man: héros vétéran des deux aventures passées, ce vaillant androïde a depuis lors subi diverses métamorphoses. Il peut toujours acquérir les pouvoirs des ennemis vaincus ainsi que courir et sauter, mais il est maintenant également capable de glisser, ce qui lui permet de se faufiler à travers les fossés étroits et d'accélérer pour dépasser les pièges dangereux.

Rush: Lassie n'avait jamais fait ça! Rush est le chien miracle de Mega Man et, comme tel, est capable d'utiliser certains pouvoirs .



Eléments et Bonus

S'il veut réussir, Mega Man aura besoin de toute l'aide dont il peut s'emparer. Des capsules jaunes d'énergie régénèrent la santé du super héros. Les capsules de puissance augmentent l'énergie du pouvoir utilisé. Les 1-ups offrent des vies supplémentaires et les réservoirs d'énergie permettent à Mega Man de retrouver à son gré sa vitalité. Les réservoirs rouges apparaissent également, certains contenant des capsules jaunes et d'autres des 1-ups!

Explorez tous les chemins possibles afin de découvrir des éléments de bonus.



Rush Spring: Rush décolle avec cette capacité qui permet à Mega Man de sauter sur son dos et de bondir ensuite dans les cieux.

Rush Marine: obtenu plus tard dans l'aventure, ce pouvoir propulse notre dynamique duo à travers les zones sous-marines.

Rush Jet: découvert également plus loin dans le niveau, il transporte Mega Man vers le ciel à travers des abîmes profonds et au-dessus des pièges dangereux.

Les Huit Régions des Maîtres-Robots

Malgré les nouvelles aptitudes dont Mega Man et son compagnon sont dotés, ils risquent toujours d'avoir du fil à retordre pour survivre aux différentes rencontres et confrontations!

Hard Man

Malgré son nom, Hard Man (le Dur) n'est pas l'adversaire le plus terrible ni sa région la plus difficile à négocier. Utilisez notre carte pour vous aider à asséner le premier coup pour les forces du bien!

Utilisez Rush et son saut sensationnel pour rebondir sur cette plate forme.

Faites attention aux monstres-mâchoires.

Venez à bout de Break Man en glissant sous ses obstacles puis tirez-lui dans le dos!

Le terrain rocheux et la structure de ce niveau ne posent pas de problème à quelqu'un comme Mega Man!

Les abeilles sont une bonne source d'éléments. Tirez suffisamment et vous pourrez découvrir un 1-up!

Pour éviter ces pièges imprévus, glissez rapidement à travers.



Hard Man

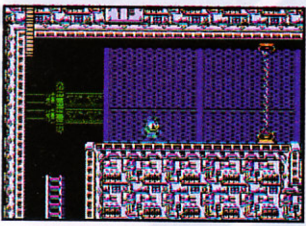
Visez les mineurs à la tête.

Emparez-vous du réservoir d'énergie.

Combat contre Hard Man

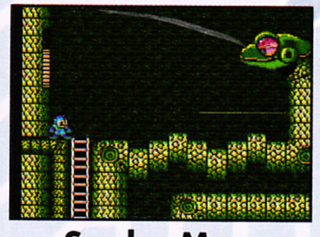
Hard Man tire des deux mains à la fois et ses coups ricochent sur le mur. Tirez sur lui rapidement et tenez-vous prêt à courir lorsqu'il bondit en l'air, en vous assurant de ne pas vous retrouver sous lui, lorsqu'il atterrit!

Les autres niveaux...



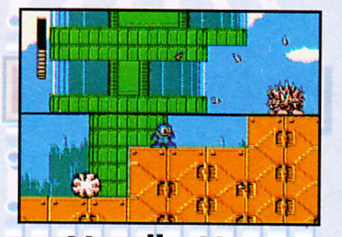
Spark Man

Les pièges électriques abondent sur ce niveau très chargé qui présente aussi des plates-formes qui peuvent, s'il n'est pas assez rapide, empaler Mega Man sur une rangée de pointes!



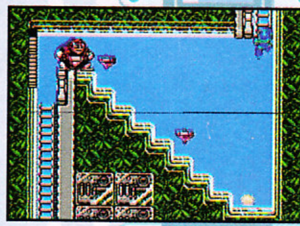
Snake Man

Un client plutôt élusif celui-ci! Il évolue dans un décor tournant et sautant, fréquenté par une horde de monstres ressemblant à des punaises. Faites attention aux serpents énormes qui reviennent soudain à la vie!



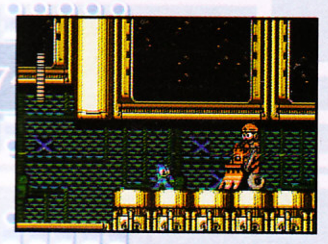
Needle Man

Certaines piques très dangereuses essayent de détruire Mega Man sur ce niveau, alors qu'il doit également se mesurer à de nombreux Hard Hats!



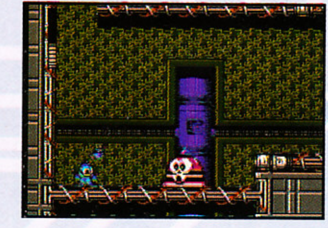
Top Man

La route vers Top Man est bloquée par de nombreux adversaires y compris un chat très joueur et une brute tournoyante. Le terrain, d'un dessin compliqué, est également difficile à surmonter.



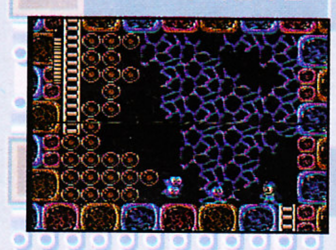
Shadow Man

Dans un souterrain faiblement éclairé, Mega Man doit se battre pour venir à bout de nombreux extra-terrestres et pièges avant d'arriver à la confrontation ultime. Faites attention lorsque les lumières s'éteignent!



Magnet Man

Une autre caverne souterraine attire Mega Man en son sein, le mettant aux prises avec toutes sortes d'adversaires aimantés. Les fameux blocs qui disparaissent entrent en action pour de bon sur ce niveau.



Gemini Man

Dans cette étape, des plates-formes glissantes donnent naissance à une explosion de couleurs et à quelques pièges ingénieux. Rush sera d'une aide inestimable pour aborder différents pièges.

Au-delà du Gardien de la Paix

Des vieux amis attendent que Mega Man vienne à bout des huit mondes d'exploitation minière. Pour le moment, le super héros réalise que tout n'est pas comme cela devrait être, mais qu'y faire? N'oubliez pas le vieux dicton: "on meurt dans sa peau"...



L'attente est terminée! La technologie de demain est arrivée! Largement distribuée maintenant depuis quelques mois, la Super Nintendo Entertainment System® a déjà pris un envol fulgurant. Sa super technologie 16 bits, ses graphismes incroyables et ses effets sonores à vous couper le souffle font entrer les jeux vidéo dans une nouvelle dimension. Asseyez-vous et lisez: vous n'avez jamais rien vu de tel...

Lorsque vous achetez une Super Nintendo, vous avez:
une console 16 bits,
deux manettes de jeu,
un ensemble de câbles et un adaptateur secteur,
Le jeu Super Mario World.

Super Technologie

La Super Nintendo renferme un micro-processeur 16-bits - à titre de comparaison, la NES était dotée d'un processeur 8-bits. Dans la pratique, cela signifie que tout est plus rapide puisque les informations sont traitées à des vitesses supérieures, ce qui vous permet d'obtenir plus sur l'écran. Les processeurs graphiques et sonore sont également plus sophistiqués - aucune console de jeux n'en a jamais eu de meilleurs. La Super Nintendo comporte également quelques procédures de calcul internes tout à fait spéciales qui lui permettent d'exécuter des effets spéciaux tout à fait... étonnants!



Super Action

Mettant en oeuvre une technologie dernier cri, la Super Nintendo peut maintenant offrir des jeux sophistiqués qui vous stimuleront et vous captiveront encore plus que les autres! Les manettes de jeu Super Nintendo sont dotées de six boutons! Sans compter ceux des fonctions Start et Select, et, bien sûr, l'incontournable manette multidirectionnelle! Quatre boutons sont situés en haut de la manette de jeu tandis que les deux autres sont placés à l'arrière; tous sont accessibles et confortables entre vos mains. Avec tant de boutons, l'intensité et l'interaction des personnages sur l'écran s'accroît de manière extraordinaire.

Evidemment, les supers graphismes et les personnages plus grands rendent immédiatement les jeux encore plus attirants mais c'est également sa vitesse (la capacité des machines à contrôler jusqu'à 128 sprites affichables simultanément) et la grande quantité de mémoire qu'elle peut manier (vous donnant des jeux plus importants et encore plus intéressants) qui rendent la Super Nintendo et les jeux disponibles tellement... super-spéciaux.

Super Graphisme



"Les couleurs" - Elles permettent d'obtenir une plus grande authenticité et une meilleure réalité. La Super Nintendo permet d'obtenir 256 couleurs en même temps, dans une palette de 32.768 nuances. Cela permet des détails et des personnages aussi réels que dans la vie, comme vous pouvez le constater sur des jeux comme "Super Soccer" ou celui qui doit sortir prochainement "Castlevania IV".

"Résolution graphique" - C'est le nombre d'éléments composant les images (pixels) sur l'écran. Plus il y a de pixels, plus la résolution est élévée et meilleure est la qualité de l'image. On parle parfois de "définition" - ces deux mots sont synonymes. La Super Nintendo permet d'obtenir une résolution étonnante de 512x448. C'est, de très loin, la meilleure qualité que l'on puisse avoir avec une console de jeux.

"Zoom" - Cet effet permet à la Super Nintendo de réduire ou d'agrandir n'importe quelle image à l'écran, la maintenant dans la proportion qui lui donne l'effet maximum. Cela fonctionne particulièrement bien sur "Super Mario World" lorsqu'un gardien est vaincu: il arrive en tournoyant sur l'écran avant d'être réduit à la dimension d'un point minuscule!





"Rotation" - Effet spécial permettant à la Super Nintendo de faire pivoter de 360° une image sur l'écran. Cette particularité est utilisée dans "FZero" lorsque l'engin s'écrase: il tourne complètement de 180° pour vous montrer votre véhicule démoli et en flammes! Vous comprenez que cet effet spécial ajoute encore à l'atmosphère des jeux Super Nintendo!



"Défilement à niveaux multiples"- Cette caractéristique exceptionnelle permet au paysage de défiler à différentes vitesses ce qui donne une impression de profondeur comme dans la vie.

Super Effets Sonores

Le son est aussi impressionnant que les graphismes. En effet, la Super Nintendo permet d'obtenir un son stéréo numérique codé sur huit canaux. Cela signifie que la Super Nintendo peut reproduire le son de huit instruments différents ou les faire retentir en même temps avec la même clarté et le même impact qu'un lecteur de CD. Dans "Super Mario Bros", le son devient sourd lorsque vous entrez dans des souterrains noirs ce qui ajoute vraiment à l'atmosphère, tandis que "Super Soccer" offre des effets sonores étonnants et quelques bribes de conversation également stupéfiantes... même des grognements lorsque le joueur est écarté du ballon!



Super Nintendo!

Il ne fait pas de doute que la Super Nintendo est le développement le plus sensationnel que les jeux vidéo aient jamais connu depuis fort longtemps. La puissance exceptionnelle et le réalisme des jeux rendent cette console extrêmement attractive. Le jeu "Super Mario World" est offert avec la console et il existe déjà un grand nombre de titres disponibles, sans compter tous ceux qui sont actuellement en préparation! Vous pouvez être sûr que nous vous tiendrons informés des nouveautés et des futurs lancements dans chaque magazine!



Une console Nintendo ne serait pas une console Nintendo sans Mario, et la Super NINTENDO ne fait pas exception! Dieu merci, le super -fracassant "Super Mario World" est là pour rétablir l'équilibre, si ce n'est faire pencher la balance!



Bowser est de Retour

La technologie peut évoluer, mais Bowser reste le même, fidèle à ses bonnes vieilles ruses. Cette fois, le voilà parti pour le pays des dinosaures et il a encore kidnappé la Princesse. On ne se refait pas...



Cest un oiseau... c'est un avion... non, c'est Mario-Cape!



Hé, n'oubliez pas Luigi!

Mario - c'est le héros de beaucoup d'aventures; plein de ressources, il a toujours une idée dans son sac! Il peut se transformer en Mario-Feu et en Super Mario en s'emparant du power-up approprié, et il peut maintenant se transformer en Mario-Cape, ce qui lui donne le pouvoir de voler!

Yoshi - la dernière vedette à avoir rejoint Mario dans ses aventures! Mario peut se promener en chevauchant Yoshi qui peut avaler tous les ennemis et ouvrir un passage à notre intrépide héros!

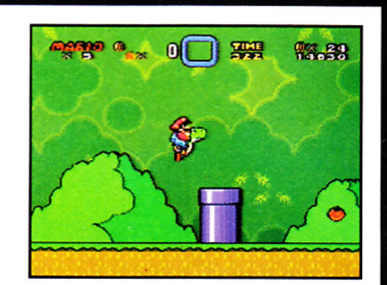
Au Pays des Dinosaures

Dire que le Pays des Dinosaures est gigantesque serait bien en-dessous de la vérité: vous n'avez vraiment jamais rien vu de tel! Des ennemis innombrables, parmi lesquels les Goombas, les Super Koopas, le Big Boo et Chargin'Chucks, sont tous sur le qui-vive pour arrêter Mario et utilisent toutes les astuces possibles pour tenter de réussir! Ces gars sont un peu plus intelligents que les précédents adversaires de Mario, aussi devra-t-il être encore plus ingénieux que d'habitude et ne pas se laisser abattre s'il veut survivre!

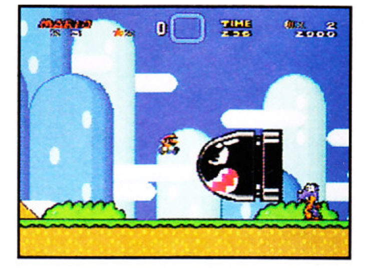
Il existe sept régions au total, chacune d'elle étant protégée par l'un des vieux amis de Bowser's Koopa, ainsi que d'innombrables niveaux. Dieu merci, Mario dispose de nombreuses techniques spéciales pour l'aider à venir à bout de situations difficiles: glisser, tournoyer et frapper du pied.

L'action commence sur l'île de Yoshi où la plupart des pièges tortueux ont déjà été installés. Trouvez le dinosaure vert pour vous aider à triompher de cette région infestée de monstres!

"Super Mario World" est une réalisation fantastique et montre vraiment ce dont la Super NINTENDO est capable. En plus des niveaux et caractéristiques habituels, c'est littéralement par centaines que vous pourrez découvrir les bonus, les chambres secrètes, les zones cachées, les techniques spéciales et les nouveaux trucs. L'ensemble du jeu est vraiment immense, mais encore mieux, il est OFFERT avec la Super NINTENDO! Que demander de plus?



Yoshi s'avère d'une grande aide dans cette nouvelle aventure!



Il faudra tenir compte d'un certain nombre de rencontres dangereuses!

Coup d'oeil derrière le rideau...

La Super NINTENDO permet de créer des jeux toujours plus stimulants, offrant encore plus de possibilités! Ici, chez Nintendo, ils font tout ce qu'ils peuvent pour que le potentiel de cette fabuleuse console soit exploité au maximum et, à en juger par le planning de lancement, c'est une réussite!

Des jeux, des jeux, des jeux...

Si pour vous "Super Mario World" est le meilleur jeu, sachez que ce n'est pourtant que le sommet de l'iceberg! Il y a, dans le collimateur, de quoi répondre aux désirs et aux goûts de chacun. Des jeux d'action, de stratégie, de sport, etc....

Aventure

Castlevania IV
Addams Family
The Legend of Zelda - A Link To The Past.



Des revenants et des durs à cuire pour votre Super NINTENDO!!

Non seulement ces titres offrent une action de qualité supérieure, mais ils présentent aussi des graphismes et un son littéralement incroyables!

Action

F-Zero
Final Fight
Super R-Type
UN Squadron
Ultra Man
Paperboy 2



L'action et les graphismes de Super R-Type sont très proches de ceux proposés par les bornes d'arcade.

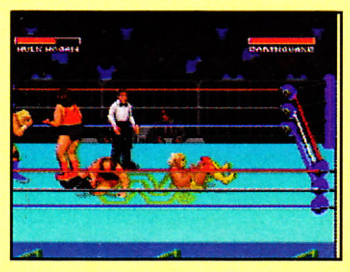
Une catégorie de jeu très variée et vraiment complète qui comporte déjà quelques-un des meilleurs titres!

Sport

Super Tennis
Super Soccer
WWF



A ce jour, Super Soccer est la simulation de foot la plus réaliste de tous les temps!

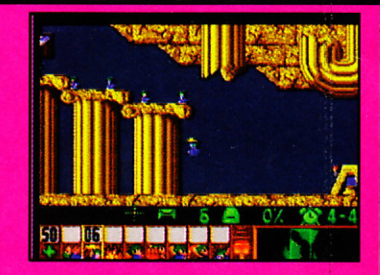


Vous n'avez jamais vu une animation comparable à celle de WWF!

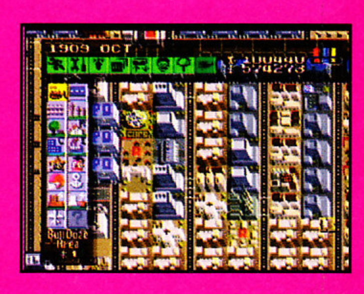
Les simulations sportives mettent l'accent sur le réalisme, que ce soit au niveau des mouvements, des options de championnat, de l'action ou des graphismes. Ces trois jeux se classent parmi les meilleurs de leur catégorie!

Stratégie

Lemmings
Sim City



Préparez-vous pour Lemmings!



Construisez votre propre ville avec Sim City!

La puissance incomparable de la Super NINTENDO permet aux jeux de stratégie d'aller encore plus loin en terme d'action et de durée, et les deux premiers jeux sortis dans cette catégorie tiennent véritablement de l'exploit. Ils sont aussi très différents des autres jeux vidéo que vous connaissez!

Le Super Nintendo Scope™

Le premier accessoire pouvant être adjoint à la Super NINTENDO est le remarquable Super Nintendo Scope™, un bazooka incomparable! Comme tous les bazookas, il repose sur votre épaule, et permet d'effectuer des tirs de précision.... et il existe déjà six jeux pour lui! Il a été conçu pour pouvoir être utilisé tant par les droitiers que par les gauchers, tandis que la ligne de mire et la position des boutons de mise à feu le rendent facile et amusant à utiliser. Ne soyez pas impatient! Dans l'un de nos prochains numéros nous en reparlerons longuement! Même chose pour tous les jeux à venir.... nous n'avons pas fini d'en parler!



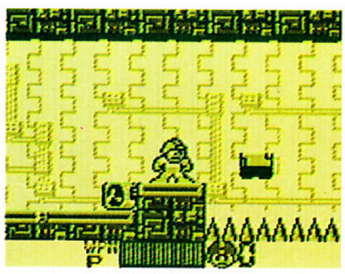


Un concentré d'action au creux de la main!

Quand Mega Man n'est pas occupé à vaincre les difficultés du monde dans sa dernière aventure sur NES, "Mega Man III", il combat son vieil adversaire, le Dr Wily sur le Game Boy™! Avec huit ennemis super-puissants qui accompagnent de nouveaux niveaux bondés de défis en tous genres, ce "concentré d'aventure" n'a rien à envier aux titres déjà disponibles sur NES!

Mega Man en Monochrome

Malgré la différence de taille évidente, Mega Man garde quand même un sacré punch et, pour le soutenir, une réserve de munitions illimitée destinée à son canon à Plasma. Il ne fait aucun doute que son pouvoir le plus extraordinaire est sa capacité à absorber les aptitudes de ses adversaires une fois qu'il les a terrassés pour les utiliser ensuite dans sa lutte contre le mal!



Les Droïdes du Diabolique Docteur

Au total, ce sont huit robots disposant chacun d'un pouvoir spécifique qui ont été lâchés par le diabolique Dr Wily. Vous rencontrez Quick Man, Heat Man, Bubble Man et Flash Man plus tard dans le jeu, à la condition, bien sûr, de réussir à aller plus loin que la première heure de jeu!

Cut Man

Le niveau de Cut Man contient non seulement un certain nombre de monstres électroniques mais également quelques pièges assez déplaisants. Un nombre impressionnant de tapis roulants menacent de vous projeter dans les airs ou de vous faire plonger dans une fosse san s fond! Nous éviterons de parler des balles cloutées qui se précipitent vers vous sans crier gare. Cut Man lui-même est tout à fait aussi méprisable et vulgaire que son niveau.... Il sera difficile d'en venir à bout!

Elec Man

Bien qu'Elec Man ne soit pas invincible, le niveau qui le précède est l'un des plus provocateurs. Des ventilateurs électriques vous chassent comme si vous étiez plus léger qu'une feuille de papier, les blocs disparaissent soudainement, les champs magnétiques vous empêchent d'atteindre certaines zones et, pour couronner le tout, vous devez passer à ciel ouvert sur un nuage qui semble plutôt de pacotille! Pour ne rien arranger, le niveau comporte un grand nombre d'ennemis, mais Elec Man lui-même est assez simple à éliminer, même avec l'arme normale.

Ice Man

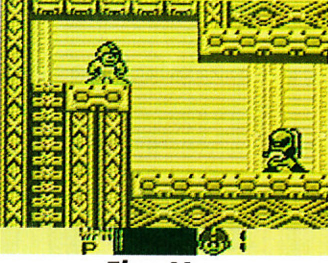
Dans la tanière gelée de Ice Man, l'action chauffe: des plates-formes glissantes donnent des problèmes même au super héros, tandis que les stalactites peuvent s'avérer mortelles (mais attention, certaines sont utiles!). De plus, Ice Man a l'audace de se servir de l'une des attaques les plus fortes dont les robots puissent disposer!

Fire Man

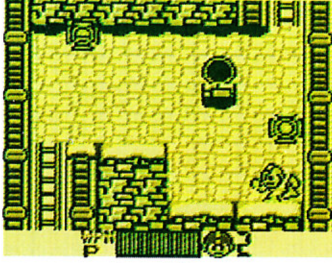
Cette étape regorge d'obstacles "cuisants": fosses de lave, pôles de feu et monstres de flammes. C'est une bonne chose que Mega Man ait été construit pour survivre à n'importe quel environnement! A part Fire Man, il y a d'autres ennemis très coriaces: les Torchmen, dont la chevelure de feu produit de grosses étincelles mortelles qui peuvent consumer vos espoirs de succès!

Sauver le Monde

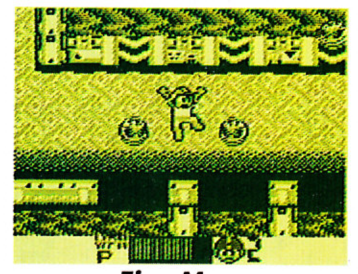
Davantage d'émotions vous attendent encore dans ce jeu fantastique! Il y a, bien sûr, quatre robots de plus, mais la confrontation ultime avec le Dr Wily n'est pas triste non plus! Cette fois, il faudrait vraiment être un hyper-héros pour le vaincre!



Cut Man



Elec Man



Ice Man

Fire Man



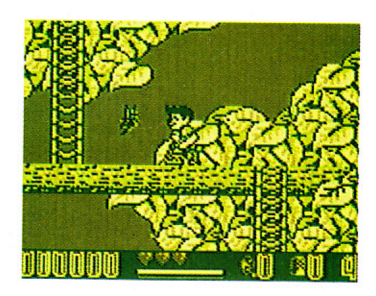
Les aventures magiques de Peter Pan et de la fée Clochette sont maintenant disponibles sur le Game Boy™! Vous y retrouverez toute la subtilité et l'enchantement de la version NES.

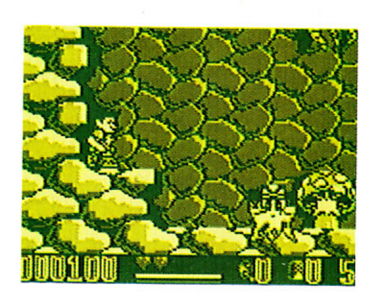
Dans le rôle de Peter Pan, vous devez traverser les différents niveaux du Pays Imaginaire à la recherche du Capitaine Crochet qui a kidnappé vos enfants. Au coeur de la Forêt des Pirates, au milieu des régions glacées des Pics de Neige, et dans les fins fonds aquatiques du Monde Marin, vous devez rechercher des éléments utiles tout en jouant du couteau pour vous débarrasser des sbires du Capitaine Crochet.

"Hook" est plus qu'un simple jeu de plate-forme: les niveaux sont divers et intéressants, tandis que les pièges et les énigmes sont tortueux, tout à fait dans le style du Capitaine Crochet! Chaque section des niveaux doit être explorée car la plupart des objets essentiels à votre réussite y sont cachés!

Avec tant de niveaux, de choses à faire et de niveaux à explorer, il est certain que "Hook" va plaire à tous!







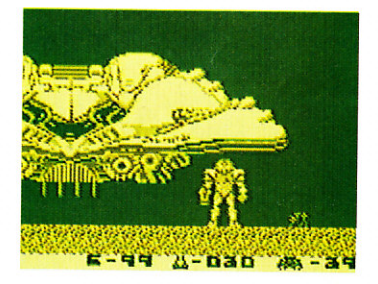


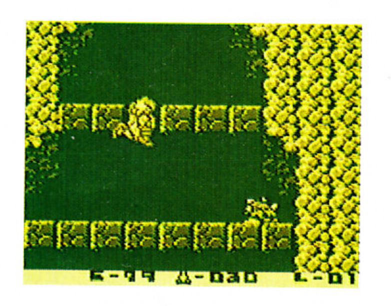
Dans cette suite spectaculaire sur Game Boy™, Samus Aran, la vedette féminine de "Metroid" sur NES, reprend la route de l'aventure spatiale vers de nouvelles régions inexplorées.

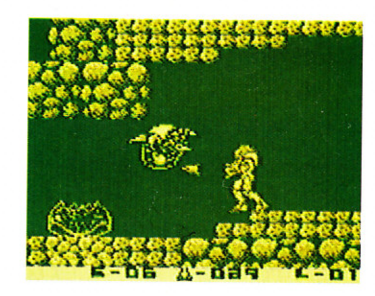
Votre rôle consiste à guider Samus dans son périple sur la planète SR888, un monde complexe aux allures de labyrinthe, avec des centaines d'extra-terrestres et de créatures diverses. Votre quête sera la recherche et la destruction du dernier lot de Metroids, mais pour y parvenir, vous devrez tout d'abord retrouver divers éléments qui vous y aideront...

Comme dans la version originale, la planète est vaste et, sans carte, vous risquez de vous perdre! Muni au départ de missiles et d'un laser, vous devrez vous frayer un chemin au travers de souterrains arides, tout en préservant votre énergie, en éliminant les extra-terrestres et en faisant attention aux ruines anciennes où vous pourrez parfois découvrir du matériel supplémentaire. N'oubliez pas de retrouver les Metroids; vous devrez les affronter seul - ce qui est, en soi, un véritable test de vos aptitudes au combat.

Avec "Metroid II" vous retrouverez toute l'atmosphère et l'intensité de la version originale, mais de nombreux éléments nouveaux viennent améliorer ce classique du genre pour le rendre irrésistible! Ses graphismes impressionnants, la grande taille de ses personnages et son défilement ultra-régulier, rendent le jeu encore plus attractif. Les amateurs d'aventure y trouveront leur compte!









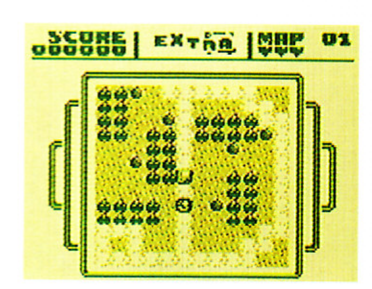
Etre Do...

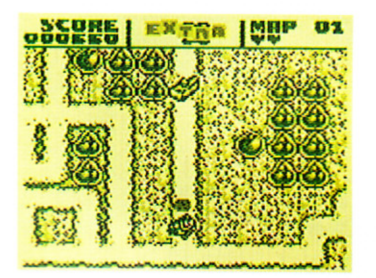
Voici le classique des classiques, le jeu d'arcade par excellence! Adapté pour vous par Océan, voici Mr Do, l'éternel succès des bornes d'arcades!

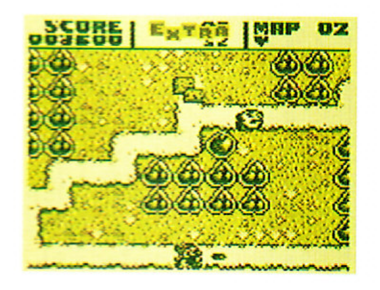
Tout comme Mr Do avec son air de clown, vous devrez traverser chaque niveau en creusant la terre pour atteindre et ramasser les cerises. Vous accéderez à l'étape suivante dès que vous les aurez toutes récupérées. Facile, non ?

Malheureusement pas si simple que ça. Il y a pas mal de sales types qui sont prêts à effacer le sourire du visage espiègle. Pour se protéger, Mr Do possède une bille magique, mais une fois utilisée, il devra attendre un certain temps avant sa réapparition. Il peut également faire tomber des pommes sur ses ennemis, mais attention - si l'un de ces fruits tombe sur lui, Mr Do perd une vie précieuse.

Les niveaux sont variés et intéressants, l'action rapide et frénétique tout au long du jeu. La grande qualité des graphismes et l'excellence de la bande son (un vrai plaisir en soi) valent bien la peine d'être mentionnés.





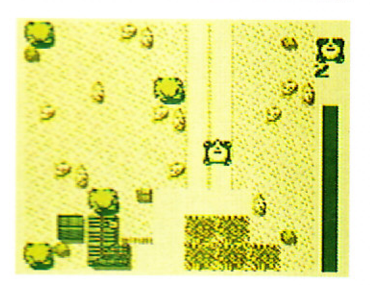


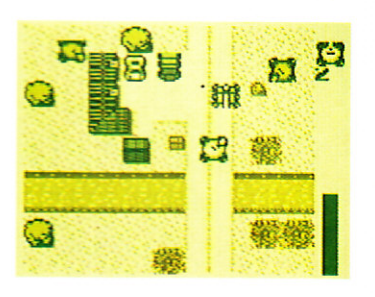


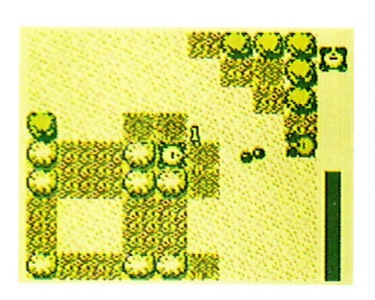
Appréciez la puissance de destruction d'un char et pénétrez au coeur d'une bataille d'armes lourdes! "Trax" a beau être avant tout un jeu d'action, vous devrez faire appel à une certaine stratégie si vous comptez prendre de l'avance sur vos adversaires!

Dans le jeu habituel, vous guidez votre blindé à l'assaut des lignes ennemies en amassant des armes de bonus telles que des bombes tri-directionnelles, des balles perçantes, et des tirs avant/arrière. La mission débute dans un village qui compte un grand nombre d'habitations civiles: vous devrez donc faire attention à la direction de votre tir. Votre combat vous conduira au village puis à des prairies et des rivières, face à des colonnes ennemies et des hélicoptères d'attaque qui essaieront de vous empêcher de parvenir au Désert de Saboten. D'autres surprises vous y attendent, et bien davantage encore dans les deux niveaux suivants.

Une des options de "Trax" vous permet de jouer à plusieurs (jusqu'à quatre joueurs en même temps) en utilisant le Four Player Adaptator™, accessoire vendu séparément. Vous devez alors détruire les autres chars et vous gagnerez le jeu en restant le dernier sur la carte. Avec ses 12 types d'écrans différents et des adversaires contrôlés par l'ordinateur ou d'autres joueurs, ce jeu est tout aussi réussi que la version que vous connaissez déjà.









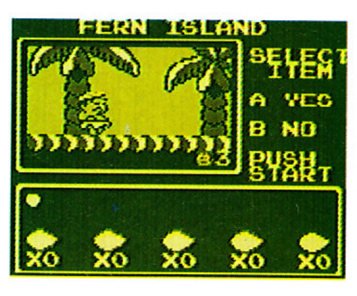
Basé sur la version NES de "Adventure Island II", ce jeu permet de retrouver Master Higgins et ses facéties sur le Game Boy™.

Votre périple vous fera traverser huit îles regorgeant d'action. Vous devrez affronter des dinosaures et autres créatures pour atteindre la Princesse Tina, retenue prisonnière par le démoniaque Sorcier Guérisseur. Des bonus et divers éléments vous aideront dans votre mission. Certains dinosaures vous serviront de chauffeurs, vous trouverez également des haches de pierre, des amis invincibles et même... un skateboard! Avec toutes les surprises qui vous attendent, vous aurez vraiment besoin de tout ce dont vous pourrez vous emparer.

Même sur Fern Island, la première île, le terrain est plutôt traître et les créatures souvent impitoyables. Le dos d'un Camptosaurus est la meilleure façon de traverser les premiers niveaux. Avec sa queue de fouet, il dégagera tout sur votre chemin. Méfiez-vous quand même des serpents, car ils sont capables de tirer sur vous avant même que vous ayez pu les atteindre!

"Adventure Island" se situe dans la lignée des meilleurs titres du Game Boy™ - si vous avez aimé "SuperMario Land" et "Duck Tales™", vous adorerez ce jeu.









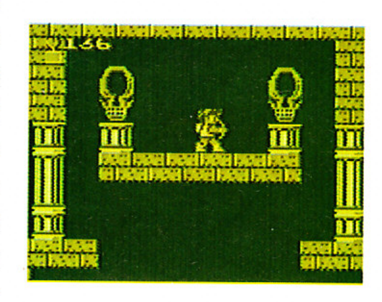
Le héros de ce classique sur NES est maintenant disponible en miniature, avec les mêmes émotions et culbutes mythologiques que son grand frère!

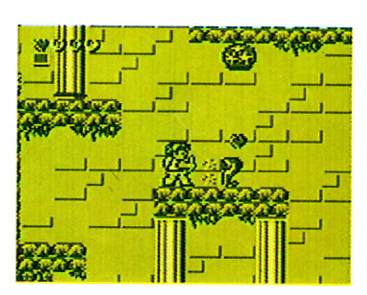
Vous êtes Pit et votre mission consiste à rechercher les Trois Trésors Sacrés qui protégeront le Pays des Anges contre les intentions hostiles du terrible démon Orcos. Ces trois trésors se trouvent cachés dans trois mondes différents, gardés chacun par une série de pièges et de monstres et pour finir par un gardien. Heureusement que Pit est plutôt adroit avec un arc et une flèche...

L'action démarre en défilement horizontal dans la Tour du Monde Souterrain. Tout le monde est là, au grand complet: colonnies de monstres, éléments magiques, etc. Certaines salles recèlent également des bonus que vous devrez découvrir, tels que des boutiques, un hôpital, des salles à trésors et des chambres d'entraînement sacré. C'est dans ces dernières que Pit, après avoir accompli un programme spécial, pourra choisir une arme nouvelle.

A partir de là, Pit rencontrera trois niveaux supérieurs jalonnés d'obstacles "explosifs" et de bonus. Si vous ajoutez à tout cela que cette cartouche comporte une sauvegarde sur pile, vous comprendrez aisément que ce jeu deviendra vite... indispensable!









La coupe des cartes, le cliquetis des jetons et le tournoiement de la roue de "Caesar's Palace": voici sur votre Game Boy™ l'excitation tendue de Las Vegas. Dès votre entrée au Casino, rendez visite au caissier pour échanger vos milliers de dollars contre des jetons, et ensuite à vous les tables...

Vous trouverez beaucoup de jeux dans "Caesar's Palace", votre argent y sera soumis à la dure loi de la chance...

ROULETTE - Misez et croisez les doigts dès que la roue est lancée; la bille viendra s'arrêter tout doucement.

LA ROUE DE L'ARGENT AU GRAND SIX - Un jeu facile qui peut rapporter gros. Misez simplement sur l'un des six os, vous gagnerez si votre choix correspond à la décision de la roue.

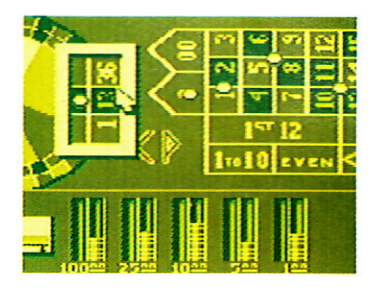
BLACKJACK - Parfois appelé le VINGT ET UN. C'est la sûreté de votre jugement qui vous permettra ici de battre le croupier. C'est en fait le plus populaire des jeux de cartes du Casino.

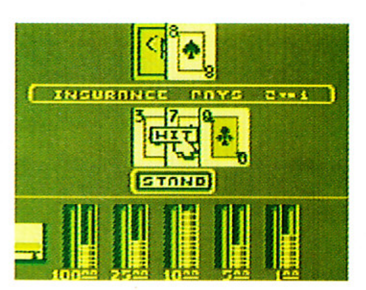
POKER VIDEO - Probablement le jeu de cartes le plus abominable du monde. Tentez votre chance contre cet as des cartes informatisé!

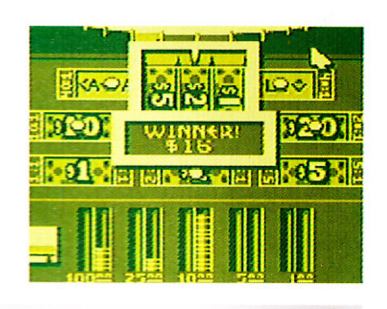
MACHINES A SOUS - Ah, cette sacrée machine à levier! Placez votre argent dans la fente et tirez la poignée pour tenter votre chance!

"Caesar's Palace" vous garantit beaucoup de plaisir tout en vous permettant de garder votre argent de poche! Cependant méfiez-vous - tout peut aller pour le mieux dans le meilleur des mondes et la minute d'après il est possible que vous vous retrouviez sans un sou!











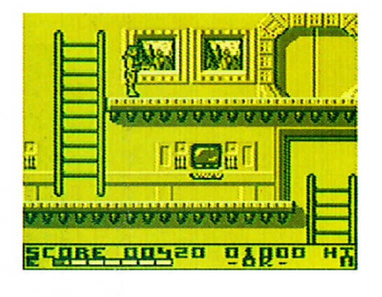
La force pure du Terminator rencontre l'impressionnante puissance du Game Boy™; il en résulte un jeu explosif que tous apprécieront!

La version portable de "Terminator 2" diffère de son équivalent sur NES pour un certain nombre de raisons. Au premier niveau, vous jouez le rôle de John Connors, qui doit réduire la protection entourant Skynet en détruisant les cinq générateurs d'électricité dans la bonne séquence qui peut être découverte en retrouvant une bande enregistrée cachée. Malheureusement, les adversaires de la résistance, des machines intelligentes, ont déployé leurs troupes pour vous arrêter de sorte que vous devrez presser rapidement la gâchette si vous voulez réussir!

Votre tâche accomplie, vous devez pénétrer dans Skynet et localiser un Terminator T800 pour vous aider dans votre combat de l'homme contre la machine. L'action va dès lors croître encore en intensité. C'est cette diversité et cette excitation non-stop qui rendent "Terminator 2" sur Game Boy™ si absorbant. A ne pas manquer!



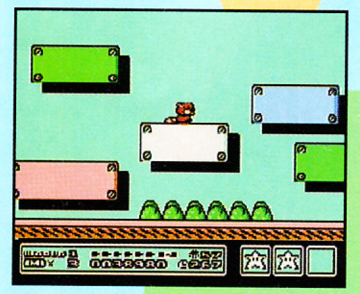




Les sifflets Warp

Il y a trois sifflets warp dans "Super Mario Bros. 3" qui vous emportent rapidement vers de nouveaux rivages. Cependant, ils exigent une certaine recherche, mais comme d'habitude le Club Nintendo est là pour vous aider!

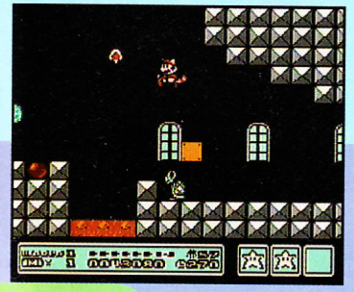




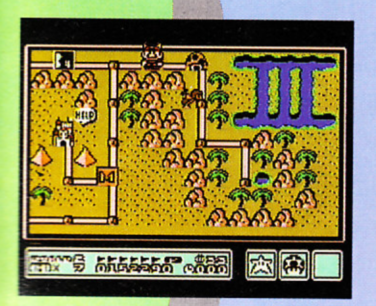
Accroupissez-vous sur la plate-forme blanche.



Le premier sifflet de téléportation!



Envolez-vous sur le toit.



Cassez ce bloc.

Où trouver les sifflets

Sifflet 1 - Monde 1 - Région 3

Dans la région 3 du premier monde, dirigez-vous vers le milieu du niveau où vous trouverez une plate-forme blanche posée au milieu de quatre blocs. Sautez sur la plate-forme blanche et baissez-vous: en fait, vous tomberez dans le noir et derrière le décor. Parcourez tout le chemin vers la droite et vous disparaîtrez derrière la section de blocs, réapparaissant dans une Maison de Champignon. Ouvrez le trésor et le premier sifflet sera le vôtre.

Sifflet 2 - Monde 1 - La Forteresse

Pour pouvoir revendiquer le second sifflet, vous devrez être équipé d'une combinaison de vol. A la fin de la zone initiale, vous devez voler vers le sommet de l'écran et sur les toits: utilisez la plate-forme près de la première porte comme une piste d'envol. Continuez droit sur le toit, en appuyant vers le haut lorsque vous ne pouvez pas aller plus loin et vous tomberez dans une pièce contenant le second sifflet.

Sifflet 3 - Monde 2 - Région secrète

Le troisième sifflet est bien caché, et peut être facilement trouvé si vous suivez les instructions! Allez vers l'extrême droite de la carte du monde, et cassez le rocher supérieur avec le marteau. Descendez la route secrète et vous arriverez près des Hammer Bros qui détiennent le sifflet final.

Quand se téléporter

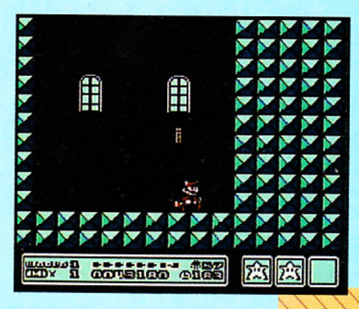
Dans certains mondes, vous êtes téléporté là où vous les utilisez.

Monde 1 - Téléportez-vous vers les mondes 2, 3 ou 4

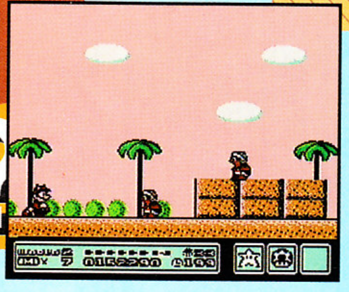
Mondes 2, 3, 4, 5, 6 - Téléportez-vous vers les mondes 5, 6 ou 7

Monde 7 - Téléportez-vous vers le monde 8

Dans la zone de warp - téléportez-vous vers le monde 8



Le second sifflet!



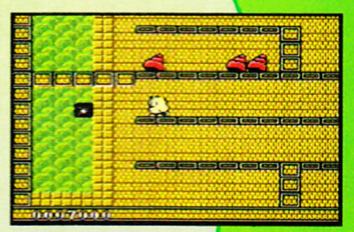
Exterminez les Hammer Bros pour obtenir le sifflet final.

THE NEWZEALAND STORY

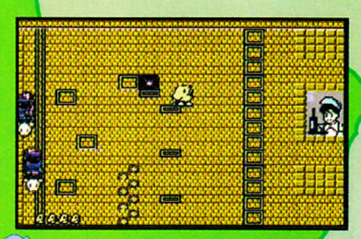
Salut! Ici Toki. J'ai entendu dire que certains, les kiwis en herbe, avaient quelques problèmes. Voici de l'aide! Nous vous donnons, ici, quelques tuyaux "exclusifs" sur les warps cachés dans le jeu. Ces warps ajouteront à la partie un aspect révolutionnaire de plaisir passionné. Quel que soit l'arme utilisée, tirez sur la zone indiquée dans les photos d'écrans; vous serez alors téléporté au loin....

Niveau 1-2: Un 1-up vous attend!

Vous trouverez le premier warp juste au début du niveau 1-2 ce qui vous donne la chance d'obtenir un 1-up. Tenez-vous sur le second rebord vers le haut, tirez vers la gauche, et le warp apparaîtra: sautez dedans à partir du rebord du dessous. Vous vous retrouverez dans une pièce avec le choix entre deux warps. Prenez celui vers la droite car il vous mènera au 1-up.

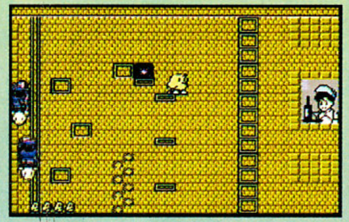


Entrez dans le warp...

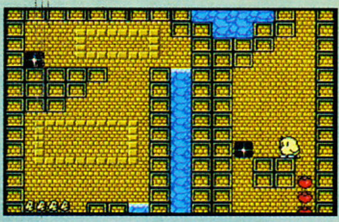


Emparez-vous du 1-up!

Niveau 1-3: Sautez un niveau.... ou trois!

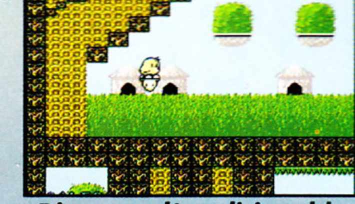


De l'eau au warp



Des choix, des choix!

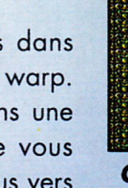
Ce warp est caché presqu'à la fin de ce niveau. Lorsque vous êtes hors de l'eau, sautez sur la quatrième plate-forme, puis pivotez sur vous-même et tirez tout droit. Une fois que vous êtes entré dans le warp, vous vous retrouverez dans une caverne dans laquelle vous pouvez obtenir des points supplémentaires en ramassant des pommes, mais plus important, vous pouvez arriver au niveau 2-2 si vous le désirez. Tandis que vous tombez sur le côté droit de l'écran, déplacez votre personnage vers la gauche et vous atterrirez sur une petite plate-forme. Une fois sur celle-ci, tirez vers la gauche et vous verrez apparaître un warp. Cela vous mènera sur un écran où vous pourrez collecter deux 1-ups et vous déplacer ensuite au niveau 2-2. Si vous ne faites pas ce saut et que vous explorez la caverne toute entière, vous trouverez un autre warp qui vous mènera à 1-4, et vous aurez la chance de trouver un super warp à 2-1.



Disposer d'un dirigeable est primordial

Niveau 2-1: Une astuce qui rapporte!

Un peu difficile à trouver celle-ci, mais cela en vaut la peine. Vers la fin du niveau, assurez-vous de disposer d'un ballon dirigeable avant de descendre pour atteindre la sortie. Evitez de libérer le Kiwi Capturé, en sautant par-dessus sa tête. Vous trouverez alors une série de blocs que vous pouvez escalader.

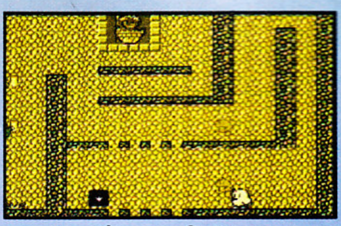


Grimpez derrière le kiwi

Au sommet, vous trouverez une petite pièce. Tenez-vous dans l'angle droit inférieur et tirez vers la gauche pour trouver le warp. Une fois que vous y êtes entré, vous vous retrouverez dans une étrange caverne. Dirigez-vous tout droit jusqu'à ce que vous trouviez un ascenseur vers le haut. Prenez-le et déplacez-vous vers la droite puis tenez-vous au sommet de la colonne. Tirez maintenant vers la droite, et voilà un warp! Vous arriverez sur un écran sur lequel vous trouverez trois 1-ups et un warp vers le niveau 3-4!



Trouvez le warp



Le niveau 3-4 vous attend.





Choplifter 2

Mots de passe:

Etape 1-2 SKYHPPR
Etape 1-3 LKYBYSS

Etape 2-1 CHPLFTR
Etape 2-2 BYMSFWR
Etape 2-3 RGHTHND

Etape 3-1 GDGMPLY
Etape 3-2 TRYHRDR
Etape 3-3 SPRYSKS

Etape 4-1 CMPTRWZ
Etape 4-2 CHPYBYS
Etape 4-3 VRYHPPY

Jonathan Melendel Perez
ESPAGNE

Ikari Warriors

Lorsque l'écran Titre apparaît (après l'arrêt du tir des soldats) entrez le code suivant pour sélectionner un niveau: Haut, Bas, A, A, B, Gauche, Droite, A, B, Haut, A, Bas, Droite, Droite, Gauche, B, Haut, Gauche, A, Droite, B, Gauche, Droite, A, Gauche, Haut, A, Bas, A, Droite, Gauche, B. Attendez que l'avion ait atterri, puis utilisez A et B pour choisir le niveau désiré.

Didier Dubicki
France



The Legend of Zelda

Lorsque vous êtes dans le cimetière, frappez sur toutes les tombes pour faire apparaître des spectres, tout en gardant un oeil sur le fantôme qu'il vous est permis de détruire. Exterminez-le: ceci tranformera tous les autres fantômes en éléments bien utiles!

Fabrice Guillaume & Nicolas Guignard
France



Isolated Warrior

Voici les quatre premiers mots de passe:
Niveau 2 - 5963
Niveau 3 - 8920
Niveau 4 - 0705
Niveau 5 - 5826



Frédéric Ost
Autriche

Si vous avez rencontré un problème, et si vous n'êtes pas parvenu à en sortir, n'hésitez pas à appeler le SOS NINTENDO au (16.1).34.64.77.55. Des conseillers répondront à vos questions, du lundi au samedi, de 9h à 19h (18h le vendredi et samedi). Vous pouvez également nous contacter sur le Minitel en tapant 3615 code NINTENDO ou bien par courrier à l'adresse qui figure ci-dessous. De même, si vous avez découvert des trucs sur les jeux Nintendo, faites-en profiter des milliers d'autres lecteurs en nous les envoyant.

TRUCS ET ASTUCES, Club Nintendo, B.P.14
95311 Cergy-Pontoise Cédex, France

Faxanadu

Pour découvrir le dernier monstre, descendez l'escalier lorsque vous êtes à l'intérieur du dernier labyrinthe, tournez à gauche, continuez pendant deux écrans et descendez au bas de l'escalier. Détruisez le monstre, puis dirigez-vous à gauche, remontez l'échelle et allez vers une porte minuscule. Vous aurez besoin d'un certain nombre de potions rouges pour survivre au Diable!



Danilo Allegrezza
Italie

TMHT II

Afin d'obtenir vingt vies et de commencer sur un niveau de votre choix, appuyez sur les boutons suivants lorsque vous êtes sur l'écran Titre: B, A, B, A, Haut, Bas, B, A, Gauche, Droite, B, A, Start.

Mischa de Korte
Hollande

Les Meilleurs Scores

NES

A Boy and his Blob

Laure Vercruysse	53 150
David Baes	15 263

Bubble Bobble

Matthew Allen	2 426 710
Alexander Pill	2 222 620
Sandro Franescangeli	2 026 100
Michael Schwingenscholg	1 065 000

Burai Fighter

Jacques Jacquot	514 480

Double Dragon II

Marco Ebbema	487 120
Thomas Willems	144 470

Duck Hunt

Elbert Van Ree	9 088 000
Craig Domney	776 500

Duck Tales™*

Erwin De Rooy	31 614 000
Paul Stansfield	25 777 000
Gianluca Desidero	19 000 000
Martin Bohatschek	18 431 000
Vincent Vandenbranden	11 718 000
Lorenzo Dutto	11 520 000
Marc De Bournonville	11 283 000
Tom Berkvens	10 896 000
Claudia Pastori	10 435 000
Mathieu Peeters	10 232 000
Franz Arbesser	9 848 000
Nick Berkvens	9 295 000
Barbara Musso	8 435 000
Ludovic Dochy	8 135 000
Andrea Betti	7 200 000
John Van Geffen	1 074 400
Anthony Reilly	602 900

Golf

David Gregory	-16

Pinball

Marieke Verkamm	1 099 100
Reinhold Van Hevel	423 040

Pinbot

Hannes Lechner	121 001 698
Inge Van Dijk	36 336 030

Solomon's Key

Olivier Flender	2 516 720

Super Mario Bros. 3

Freddy Chiron	9 999 990
Stefaan De Boeck	9 999 990
Manuel Dahmen	4 558 510
Julie Lambert	3 796 480
Hans De Graer	3 251 210
Gianluca Gaia	3 251 200
Francois Meunier	3 037 950
Bart Bronselaer	2 800 850
Manfred Auer	2 482 150
Ludovic Niot	2 230 890
Alexandre Devogelaere	2 015 000
Marcus Tribuser	1 774 060
Dave Maes	1 731 600
Nicola Toffoletto	1 616 210
Stephan Stiphout	1 520 190
Julien Jonckeau	1 410 260
Loic Pickaert	1 401 310
Andreas Tiwald	1 380 970
Enrico Tasinato	1 360 350
Axel Eppe	1 344 310
Steve Dijck	1 200 100
Sebastien Potvin	1 061 660
Christoph Nothegger	1 005 140
Simone Colani	999 850

Top Dix

Les gagnants sont:

ROINE Arnaud
(SABLE SUR SARTHE)
MANZANARES Miguel
(LE PECQ)
KLINOWSKI Kevin
(BLAGNY)
DERENNE Emmanuel
(ERNEE)
DHAOUDI Oualid
(MULHOUSE)
CIERCO Sébastien
(ALBI)
SCHIILDKNECHT Damien
(DOSSENHEIM)

NES Top Dix

1. ***Super Mario Bros. 3***
2. ***Batman***
3. ***Super Mario Bros. 2***
4. ***Super Mario Bros.***
5. ***Double Dragon II***
6. ***Duck Tales™***
7. ***Zelda II - The Adventure of Link***
8. ***Gremlins 2***
9. ***Teenage Mutant Hero Turtles***
10. ***Dr. Mario***

TMHT

Xavier Bresson	9 999 990

GAME BOY

Batman

Remco Bon	461 210

Bubble Bobble

Gregory Verhulst	780480

Double Dragon

Frederic Janssens	170 000
Francois Kint	72 650

Dr Mario

David Pinon Castano	184 600
Daniel Reding	33 600
Brecht Nuyttens	16 300

Duck Tales™*

Gregor Krasshig	10 079 000
Stefan Jager-Sunstenau	4 924 000

Golf

Renaud Salvy	-22
Marcelino Cardona Sent	-16

The Simpsons – Escape from Camp Deadly

Karli Spitzenberger	254 702
Alessia Pincini	143 850

Super Mario Land

Erwann Bigoin	999 999
Michael Knotz	999 999
Nicolas Madamet	999 999
Sebastien Riviere	999 999
Alexis Ruyant	999 999
Miel Stroucken	999 999
Armand Van Der Bos	999 999
Anne-Sophie Vasseur	999 999
Markus Winkelhofer	999 999
Stefan Pleiner	989 370
Martin Buchberger	818 230
Marco Demetz	798 270
Holger Knebel	732 437
Gill Cleeren	503 400
Phillippe Muller	494 230
Geoffrey Romero	480 600
David Eglinton	478 050
Caroline Robaye	433 570
Antoine Even	421 070
Charles Gosselin	409 500
Geert Stroobant	224 510

Tetris

Hans Donkers	348 295
Werner Suhs	336 158
Hartwig Ortbauer	313 307
Josiane Fabre	304 550
Christian Fend	300 996
Hubert Schmidthaler	270 873

Si vous recherchez la gloire et la notoriété, pourquoi ne pas figurer sur la page meilleurs scores du Club Nintendo? Par souci d'équité, nous ne pourrons faire paraître votre nom qu'une seule fois, mais pour mettre tous les atouts de votre, côté vous devez nous envoyer tous vos meilleurs scores! Tout ce que nous demandons, c'est une liste de scores ainsi que vos coordonnées, votre âge (ne soyez pas timide!!) et une photo de chaque score à l'écran. Il est important que nous sachions quel est votre âge, car nos critères de sélection ne sont pas seulement basés sur le score, mais aussi sur la tranche d'âge. Avez-vous pensé à une combinaison parents/enfants? Chers parents, nous savons que vous êtes des Nintendomaniaques confirmés. Pourquoi ne pas comparer vos scores à de la nouvelle génération?... Sans triche, bien sûr!

Club Nintendo, BP 14, Cergy Pontoise Cedex, France.

Cher Mario,
Mon ami et moi possèdons la NES. Elle est super, extra, méga, giga, ultra... Bon assez de louanges, nous voudrions te poser un question
Est-ce-que la SUPER NES va prendre la place de la NES, j'espère que non!!
Amaury CHAMBARD
75016 PARIS

Cher Amaury,
Je constate avec joie que tu profites pleinement de ta NES et de tes jeux.
Pour répondre à ta question, ne t'inquiète pas, je n'ai nullement l'intention de "laisser tomber" la NES, notre chère petite boîte grise!!
Même si la SUPER NINTENDO a déjà un grand succès, nous garderons toujours notre NES et de nombreux jeux sortiront encore!!!
D'ailleurs le magazine te donnera toujours des Trucs & Astuces sur les supers jeux NES.
A bientôt et passe le bonjour à ton ami.
MARIO

Cher Mario,
Voici mes scores:
MARIO 1: fini, MARIO 2: fini, MARIO 3: fini, DOUBLE DRAGON: fini, DUCK TALES™: fini, WORLD CUP: fini.
Julien CHENEL
77290 MITRY-MORY

Cher Julien,
J'ai bien reçu tes scores, qui sont vraiment très bons, mais, j'ai cherché partout sur mon bureau, pourtant très bien rangé et je n'ai pas trouvé les photographies qui auraient dû les accompagner...
Tu sais, pour sélectionner les HI-SCORES et les publier dans le magazine du club, nous demandons aux participants de joindre une photographie de l'écran LISIBLE ET EVIDENTE sur laquelle est inscrit le score.
Mais tout n'est pas perdu, j'attends ta participation pour le prochain concours HI-SCORES!!
Je te rappelle également que pour participer au concours PROFIL D'UN JOUEUR, il faut impérativement nous joindre une photo d'identité.
Tchao !
MARIO

Mario,
Je t'écris pour te dire que ton magazine est vraiment génial. Je le lis (dévore !) depuis 2 ans maintenant. Mais à part ça, il y a des choses qui m'empêchent de dormir!!
Ne serait-il pas possible de remettre la rubrique "Coup d'Oeil Furtif"? Elle était géniale, car elle nous donnait un avant goût des jeux à venir.
Nicholas ORTIZ
31500 TOULOUSE

Cher Nicolas,
Un grand merci pour tes remarques concernant le magazine.
Hé oui, la rubrique "Coup d'Oeil Furtif" du Magazine a été supprimée, mais si tu as remarqué ce changement, tu as dû constater qu'une autre rubrique l'a remplacée, c'est la rubrique GAME-BOY™. Cell-ci était réclamée par de nombreux Nintendomaniaques et nous avons voulu vous faire plaisir en l'insérant dans le magazine du Club.
De plus, les lecteurs seront toujours informés des nouveautés, regarde bien dans la première page de ton magazine, tous les jeux actuellement disponibles et à paraître y sont présentés.
MARIO

Cher Club,
Tout d'abord, je vous remercie de m'avoir inscrit à votre Club en m'envoyant ma carte de membre.
Je vous écris pour que vous m'envoyiez quelques gadgets de votre Club. Si vous pouviez également m'envoyer un pin's, je vous en serais reconnaissant.
Jean-Charles NOURISSON
84400 GARGAS

Cher Jean-Charles,
Un grand merci pour votre lettre très sympathique.
En ce qui concerne les pin's et les gadgets, il faut les mériter!! Nous en offrons uniquement aux gagnants des différents concours présentés dans notre magazine et qui sont: Profil d'un Joueur, Top 10, Trucs & Astuces Simon's Quiz sur le Minitel 3615 et le concours Dessins.
Alors, à vous de jouer!!
Mario

Cher Mario,
Je t'envoie une astuce pour le jeu LOW GRAVITY MAN:...
Nicolas

Cher Nicolas,
Un grand merci pour ton astuce sur le jeu LOW GRAVITY MAN. Après vérification, nous avons remarqué que cette astuce est parue dans la notice de ce même jeu. Nous ne pouvons donc la retenir pour le concours TRUCS & ASTUCES du magazine.
Je te rappelle que nous faisons appel à ton imagination et ton ingéniosité pour trouver les trucs inédits.
Et puis, moi qui connais les jeux par coeur je sais d'où viennent les trucs & astuces reçus chaque jour!!
MARIO

Club Nintendo, BP14, 95311 Cergy Pontoise Cedex, France.

Accédez à une nouvelle dimension...

